Hratelná dema! Upřímné recenze! Exkluzivní zprávy! Profi tipy!

Oficiální Český

PlayStation Magazín

ČÍSLO 50



SUPER SOUTĚŽ CENY ZA 50.000 Kč

NAKUPUJTE LEVNĚ

Jak nakoupit skvělé hry **skoro zadarmo?**

VELKÝ A1 PLAKÁT SPIDER-MAN 2 RAYMAN

FIFA WORLD CUP 2002

EXKLUZIVNÍ PREVIEW!

Dostane se do finále, **nebo skončí ve skupině?** Penalta!

DELTA FORCE

Střílečka, která se může stát **nejlepší hrou roku!**

PLUS! NÁVOD NA FINAL FANTASY VI

Nový Harry Potter • Planeta Opic • Panzer Front Bis • Metal Slug X • Cubix

ET Mimozemšťan • Pro Evolution Soccer • 7 dem • 3 plné Yaroze hry A VÍCE

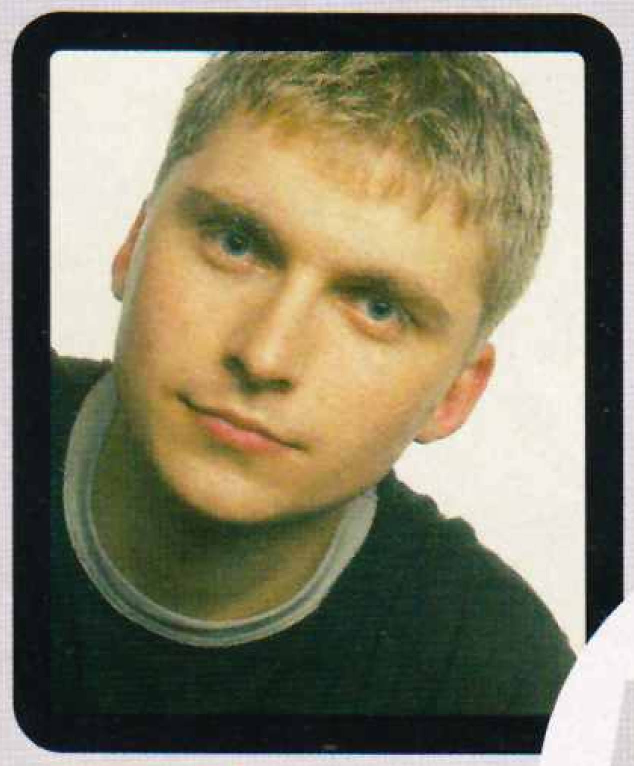
PlayStation

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643
Cena 230,- Kč Duben 2002
9 771212 060007 04



Nejlepší PlayStation Magazín na světě

Oficiální Český PlayStation® Magazín
ČÍSLO 50
Duben 2002



„Konečně je to tady - je nám padesát!"



Tak jsme se dočkali. Dali jsme si na čas, stálo nás to tuny papíru a miliardy písmenek, ale konečně je to tady - je nám padesát! Upřímně děkujeme všem, kdo nám blahopřáli, i těm, kdo nás „jen" čtou a hrají si s naším CD.

V tomto čísle se mimo jiné velmi podrobně věnujeme fotbalovým hrám, kterých u příležitosti letošního Mistrovství světa vychází větší než malé množství. Horečka se blíží a i když všechny naše prachy vsadíme na Argentinu (s výjimkou Aleny, která obdivuje Figa a fandí Portugalsku), pod vlivem naší anglické redakce budeme držet palce jejich reprezentaci. Koneckonců i za ni kope pár solidních fotbalistů. Zkusili jsme si v jejich podání virtuální turnaj ve *FIFA World Cupu 2002* a vyšlo to. Vystřelte na stranu 16 a přesvědčete se sami.

Sice nás stále mrzí, že se našemu mančaftu nepodařilo postoupit (a jak nás to teprve začne mrzet 31. května...), ale i když fotbal milujeme, neméně v oblibě máme hraní fotbalových her. A letos to vypadá na hodně slušnou sestavu, byť *Pro Evolution Soccer* a koneckonců ani *World Cup* nevypadají jako příliš inovovaná pokračování svých předchůdců. Uvidíme, kdo zvítězí.

Neodpustím si na konec trochu sentimentu. Uzávěrka je vzdálená pár minut, zbývá dopsat pár posledních řádků úvodníku. Otevřeli jsme si šampus, oslavujeme naše jubileum, vzpomínáme na naše nejlepší herní okamžiky a kroutíme se do rytmu naší redakční hymny...

Tak kde je dort?

Jan Modrák
Šéfredaktor

Tento měsíc najdete na stránkách PSM...

Představujeme nové hry

Upřímné recenze

Životně důležité tipy



Cubix Robots for Everyone
Autíčka z ptačí perspektivy

Pravidelné rubriky

OBSAH CD OTOČTE NA STRANU 71

Teď!

OTOČTE LIST A ZAČNĚTE ČÍST...







Metal Slug X



- ULTRANÁVYKOVÁ SKROLOVACÍ BOJOVKA
- PIXELOVĚ DOKONALÁ KONVERZE HERNÍHO AUTOMATU SNK
- ZÁBAVNÝ KOMEDIÁLNÍ REŽIM PRO DVA HRÁČE
- NEJBIZARNĚJŠÍ POWER-UPY VŠECH DOB

Nedávno oplakaná firma SNK byla jedním z nejlepších japonských programátorských studií. Excelovala hlavně v oblasti automatů a během devadesátých let chrlila jeden hit za druhým. Teď byla jedna z jejich posledních her, klasická skrolovací střílečka *Metal Slug X*, konečně připravena pro evropské vydání.

V průběhu hraní se setkáte s power-upy, po kterých vám naroste knír, s nepřáteli, kteří vás promění v mumie, nebo se zbraněmi, z nichž namísto kulek vylétávají zdivočelí psi. *Metal Slug X* usiluje o to, obohatit dnes už klasický žánr notnou dávkou originality. Samozřejmě, že režim pro dva hráče obsahuje mimo jiné i armádu zajímavých protivníků a širokou paletu vozidel, které mohou naši hrdinové použít. Dojde dokonce i na velblouda.

Je nám sice jasné, že bude tahle hra povrchní a nijak zvlášť rozlehlá, ale jak jistě dosvědčí každý, kdo své úspory obětoval na nějaký automat od SNK - bude to úžasná a pěkně hlučná zábava.







Válka je peklo: Tedy aspoň měla by být. Jenže vaši nepřátelé v *MSX* jsou skoro tak legrační jako postavičky ze skečů Monty Pythona.

CO? Špičková bojovka ze staré školy se smyslem pro humor.

KDO? Z dílny japonských programátorských géniů SNK, v Evropě titul distribuuje Virgin.

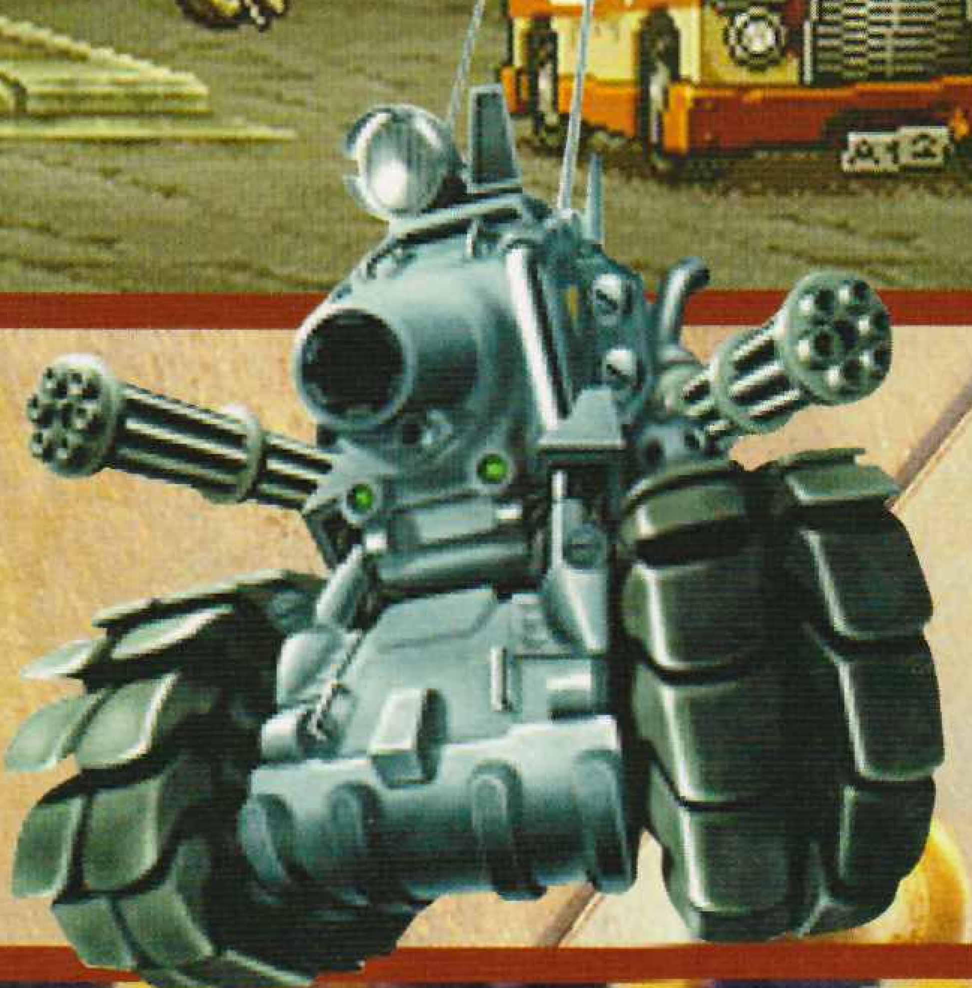




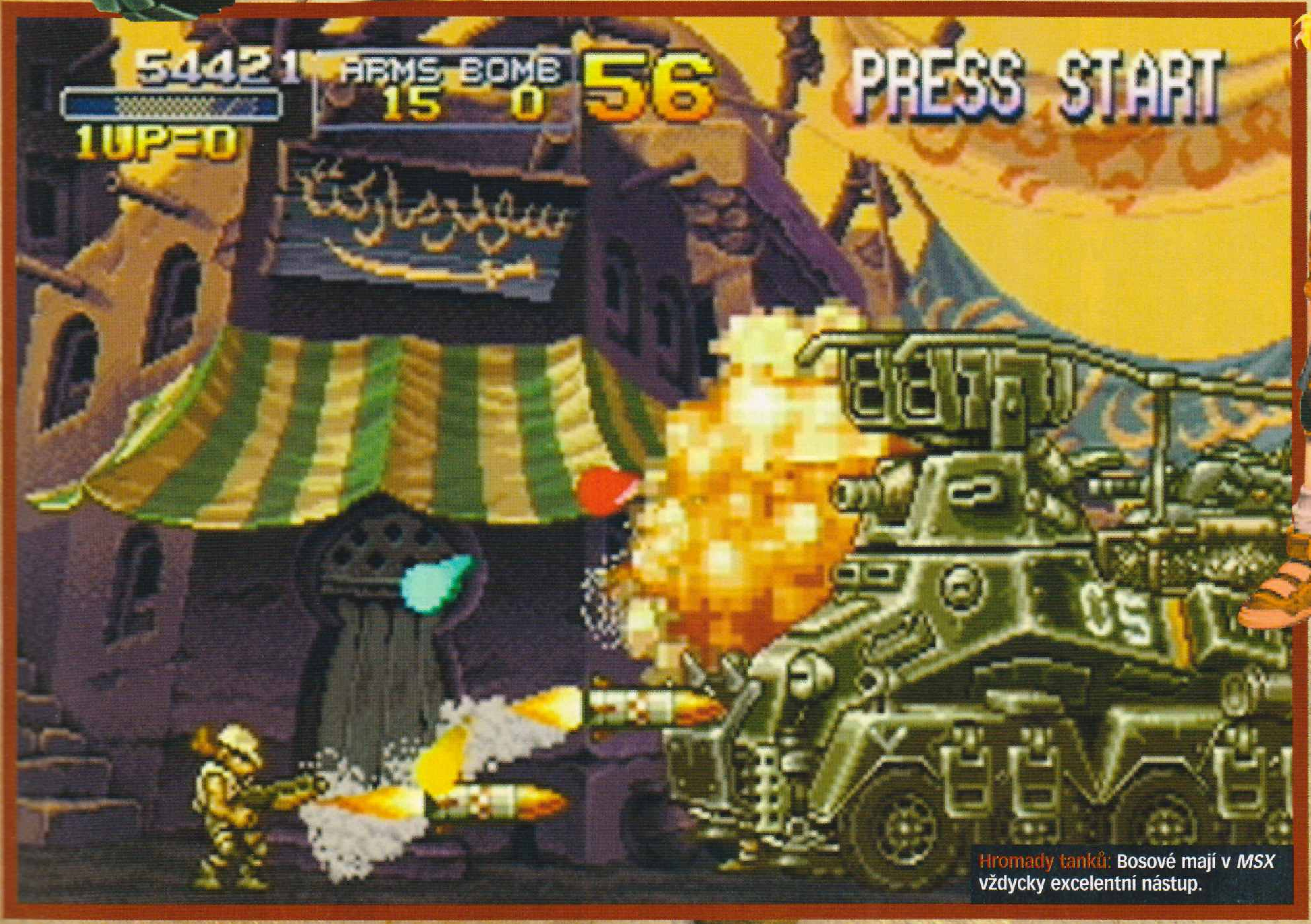


Já nechci být mumie: Pokud vás zombie omámí svým zkaženým dechem, proměníte se i vy v zombie.





„Jsou tu zbraně, ze kterých létají namísto kulek rozzuření psi."



Hromady tanků: Bosové mají v *MSX* vždycky excelentní nástup.



Bojovnice s šátkem
Postavičky jsou stejně bohatě stylizované, jako vždy. Komiksoví hrdinové s velkýma očima a pistolemi? Přesně tak.





● **KDY?** V obchodech by se měla objevit někdy během dubna nebo května.

● **PROČ?** Skvělá hra pro pamětníky i nováčky.

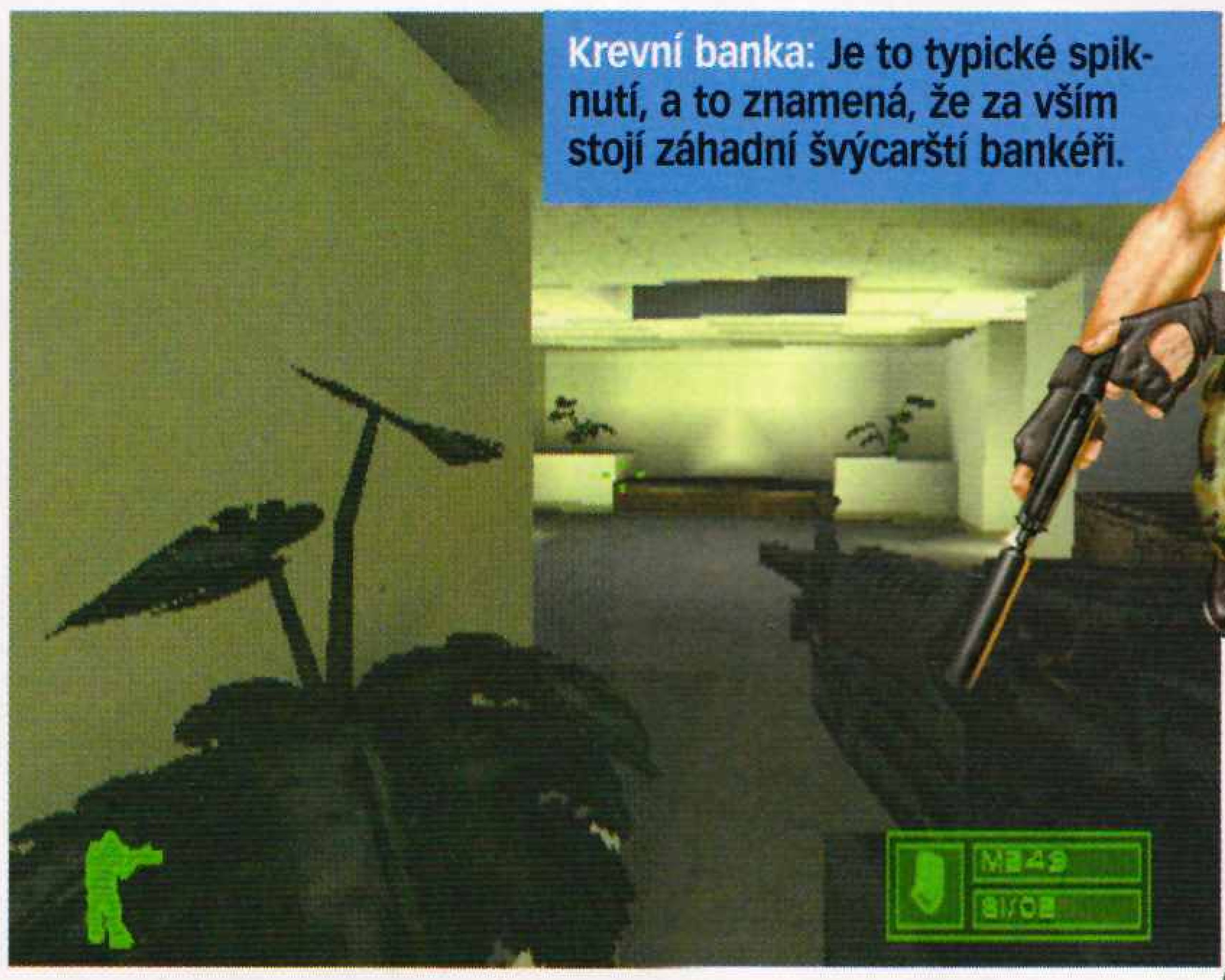
LOADING...

△ NOVINKY ○ DRBY ✕ ZVĚSTI □ KLEPY

TENTO MĚSÍC...



Na odstřel: Nejdříve miřte, potom se ptejte.



Krevní banka: Je to typické spiknutí, a to znamená, že za vším stojí záhadní švýcarští bankéři.



HRA NA VOJÁKY

△ **KDY** ČERVEN ○ **KDO** NOVALOGIC ✕ **KDE** WWW.NOVALOGIC.CO.UK

EXKLUZIVNĚ! **Na PlayStation právě pronikl tým špičkových amerických vojáků, kteří přišli přímo z PCčka...**

PC konverze pro PlayStation mají vcelku smíšenou historii. Na každý povedený titul jako třeba *Quake II* tu totiž připadá jeden odfláknutý *Hidden & Dangerous.* Když se tedy konzoloví nováčci Novalogic objevili v naší redakci s hrou *Delta Force: Urban Warrior* (vůbec první konzolovou verzí populární PC série), měli jsme trochu pochybnosti. A když nám navíc sdělili, že by nám chtěli ukázat first-person střílečku, která v sobě skloubí špiónskou akci ve stylu *Metal Gearu* s akcí ala *Medal Of Honor,* jistě naši nedůvěru chápete.

„Jestli to je tak dobré, jak tvrdí, sežeru svoje boty," rouhal se nejeden z nás. Ale humor nás brzo přešel, protože už při prvním pohledu bylo jasné, že *Delta Force: Urban Warfare* vypadá velice slibně.

Delta Force je vlastně vojenský simulátor. Tomu odpovídá i děj (taková paranoidní americká záležitost o ruském spiknutí proti Spojeným státům, tedy něco, co najdete v každém Clancyho románu). Celkem tu je 12 misí, a pokud vás to zajímá - ano, najde se tu i pár mizerných videosekvencí. Ale *Delta Force* je hlavně o destrukci. O tom, jak vyhazovat věci do vzduchu a jak to dělat co nejefektivněji. Takže čekejte sniperské i automatické pušky, samopaly, granáty a všechny druhy i velikosti pistolí.

Ani tento arzenál by však na všechno sám nestačil, kdyby tu nebyla i nádherná 3D prostředí (která si udrží svůj tvar, i když se hra zrychlí) a též velmi slušná AI. Právě to jsou oblasti, v nichž dosud first-person střílečky na PS1 pokulhávaly. Zároveň je důležité, že se Novalogic chystá herní prostředí obohatit jistými prvky, které mají podnítit váš zájem o další hraní. Například

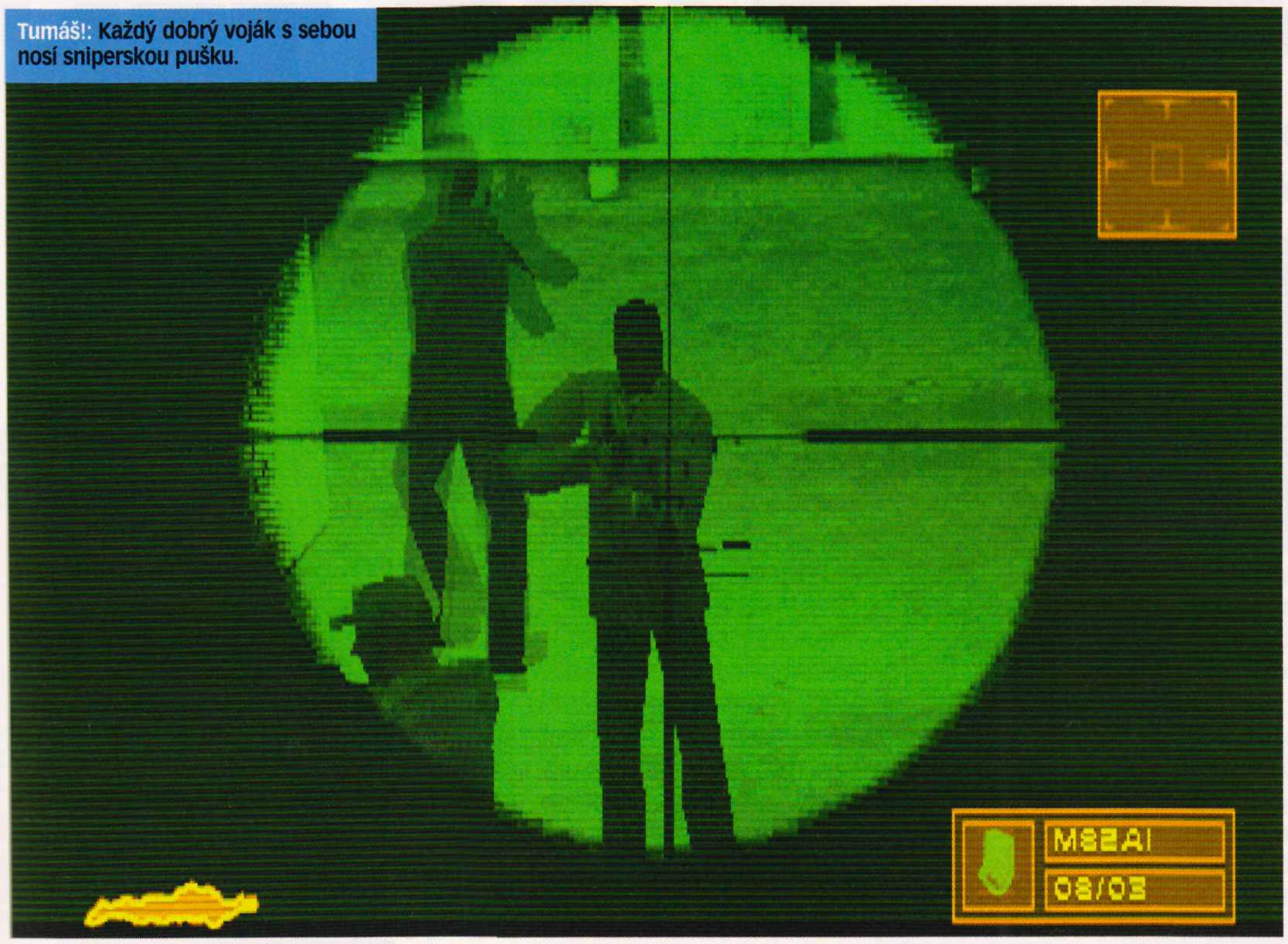


Efekt strachu: Delta Force je plná napětí stejně jako MGS.

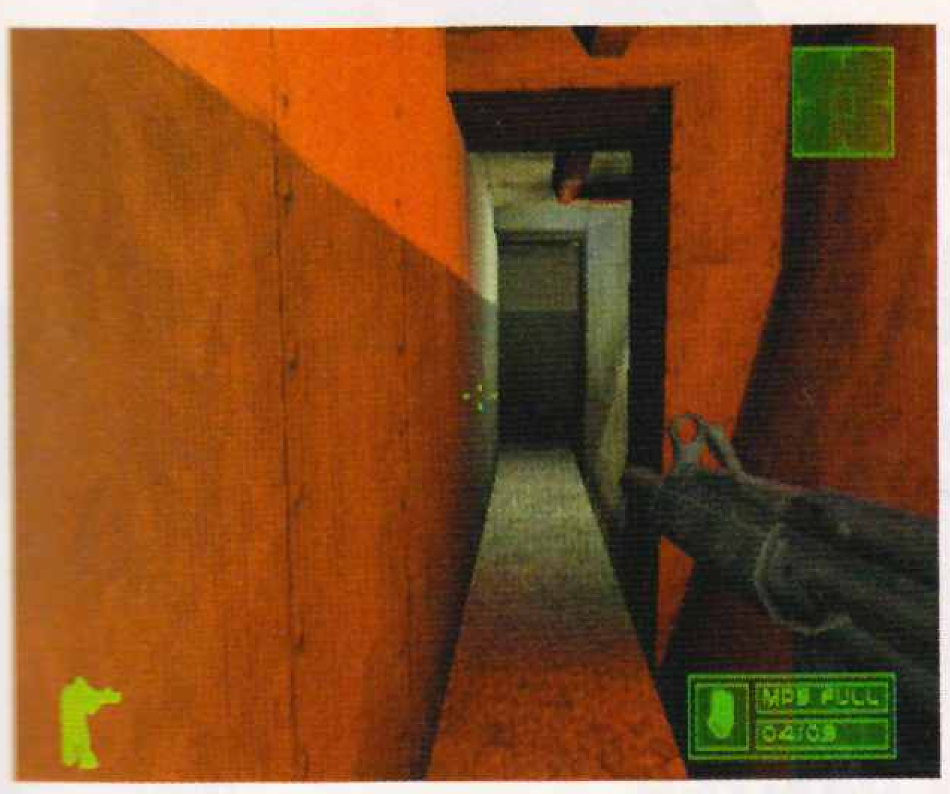
když v průběhu boje utrpíte zranění, zanecháte za sebou krvavou stopu a teroristé vás potom snáze dopadnou. Také nečekejte, že by se na vás vrhli najednou jako nějací balíci. Ani náhodou, půjdou na vás hezky ze stran, dokonce budou i jeden druhého krýt. Chytré, co?

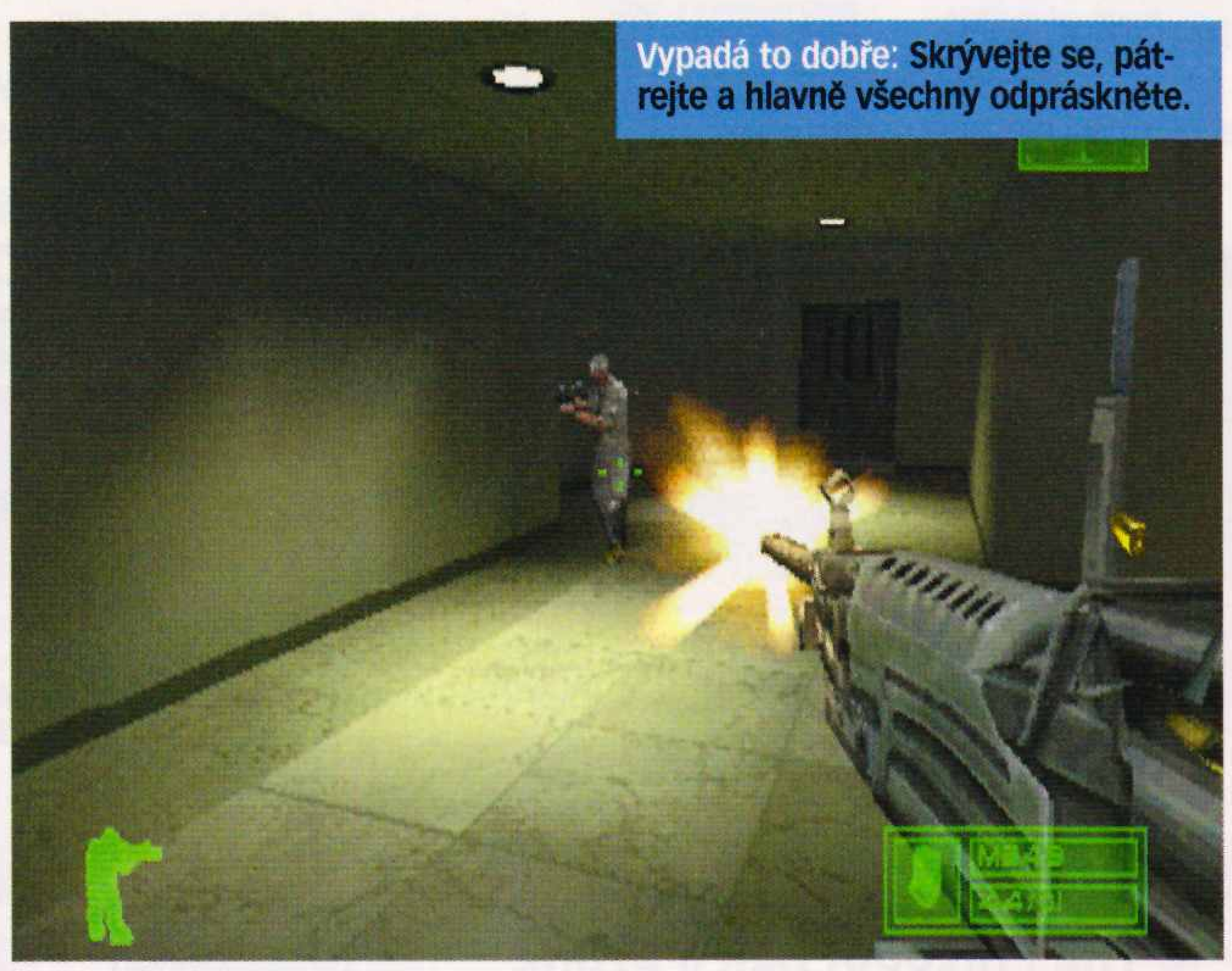
K tomu si přidejte boje v noci, spoustu rozmanitých lokací a proměnlivé počasí, a hned vám bude jasné, že Novalogic mají se svým playstationovým debutem velké ambice. Na podrobné preview se můžete těšit už příští měsíc. □

„Novalogic mají se svým playstationovým debutem velké ambice."



Tumáš!: Každý dobrý voják s sebou nosí sniperskou pušku.

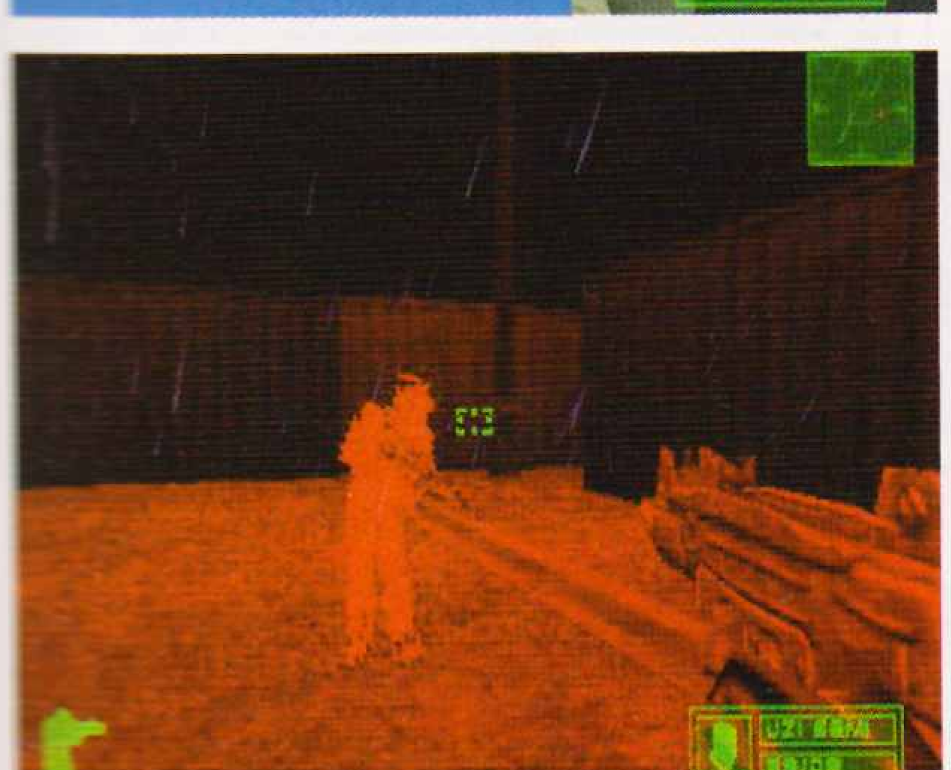


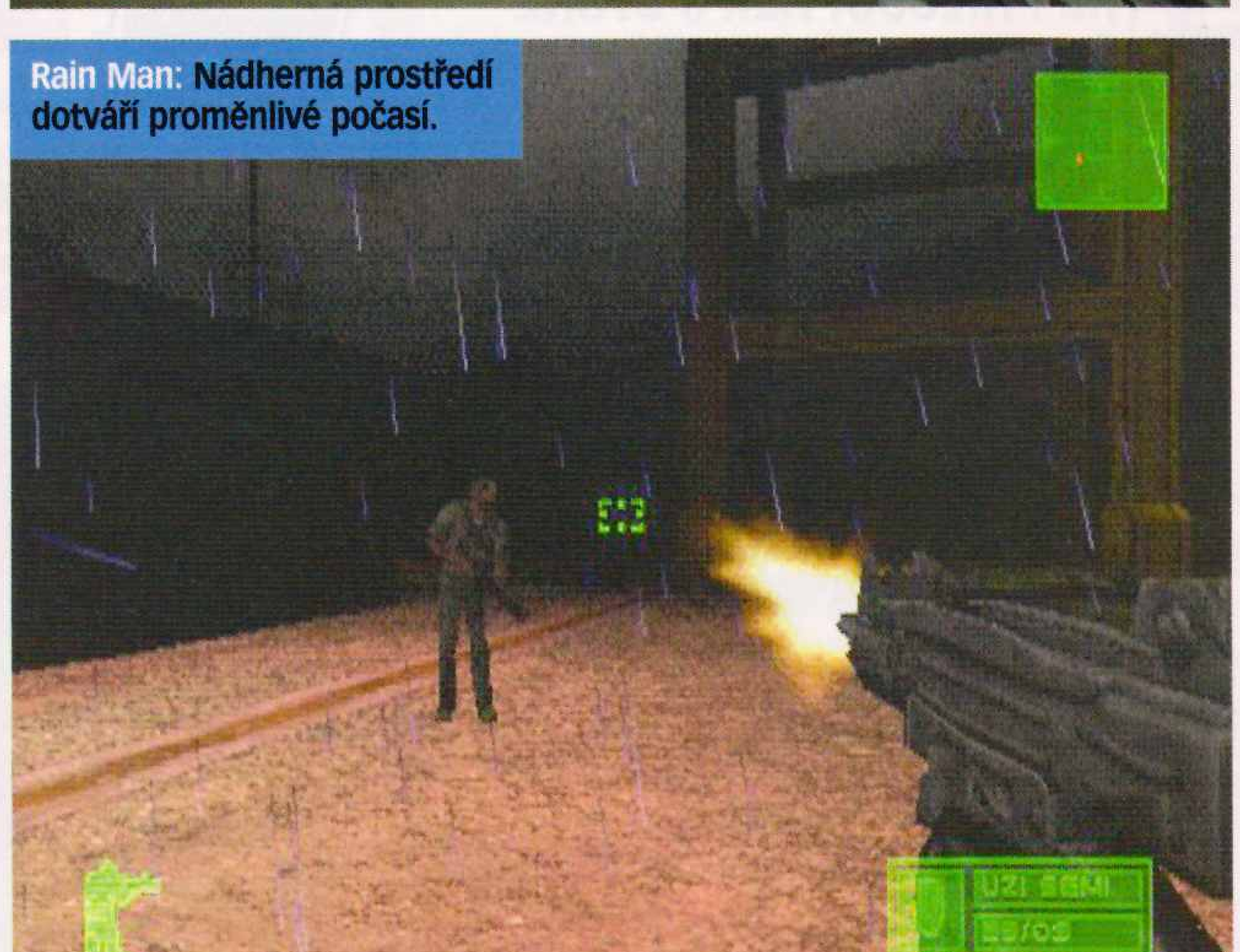


Vypadá to dobře: Skrývejte se, pátrejte a hlavně všechny odprásknětě.



Pardon: Ve frontě na záchod propukly vášně.





Rain Man: Nádherná prostředí dotváří proměnlivé počasí.

V AKCI

PROVEDLI JSME VÝSADEK, ABYCHOM SE PŘESVĚDČILI, JAK SI *DELTA FORCE* VEDE...

Delta Force: Urban Warfare vyšle všechny ty, kdo sní o životě v elitních amerických jednotkách (které se právě jmenují Delta Force), na stopu skupiny Red Mercury, což jsou teroristé z bývalého Sovětského svazu. Zde nabízíme exkluzivní pohled na úvodní levely hry.

MISE 1

Skladiště, Tijuna, Mexiko

1. Do tohoto podezřelého skladiště v mexickém zapadákově vás dovedou teroristické stopy. Máme z toho dost divný pocit.
2. Záhy vychází najevo, že se na první pohled nevinné skladiště doslova hemží po zuby ozbrojenými protivníky...
3. A tihle protivníci mají takové pravidlo, že nejprve střílí a pak se teprve ptají. Kdo to proboha všechno řídí?



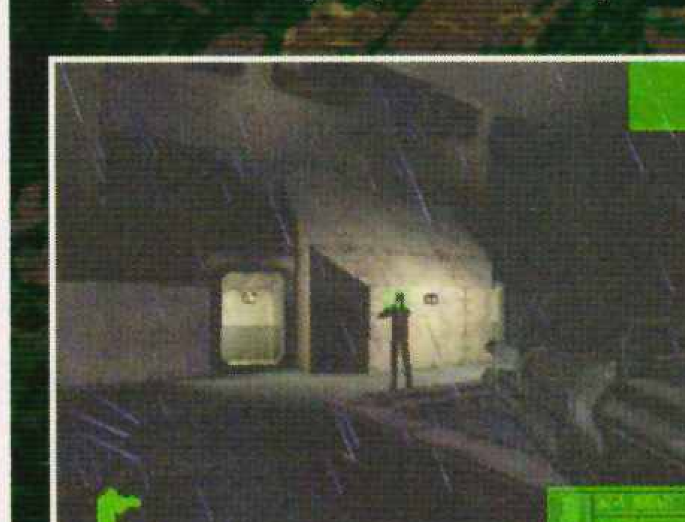


Skladiště: Teroristé jdou po vás.

MISE 2

Nepovedená schůzka, Vancouver, Kanada

1. Doneslo se nám, že má v přístavních docích dojít k jisté schůzce. Počasí jako stvořené pro rande mezi dealerem zbraní a teroristou.
2. Abyste bezpečně pronikli na příď lodi, budete potřebovat sniperskou pušku a také se umět dobře plížit. Tak kde se má uskutečnit to setkání?
3. Jakmile na vás přijdou, rozpoutá se kolem vás hotové peklo. Ale dál už to znáte, teď je podezřelý úplně každý.





Rudé moře: Je třeba se dostat na loď.

S OPICÍ ZA KRKEM

KDY LÉTO 2002 KDO UBI SOFT KDE WWW.UBISOFT.CO.UK

OPIČÍ NOVINKY! Konečně! *Planet Of The Apes* se dočká vydání - s dvouletým zpožděním!

Ubi Soft se podle všeho konečně chystá vydat dlouho očekávanou 3D adventuru *Planet Of The Apes*. O tomto dílku, jehož autorem jsou vývojáři z Visimare Studios, jsme v PSM psali už v roce 1999, ale když hra pořád nevycházela, s klidným svědomím jsme ji odepsali. Dokážete si tedy představit, jak překvapeni jsme byli, když se tato hra objevila v edičním plánu Ubi Softu pro rok 2002. Podle všeho nás teď od vydání dělí jen pouhé měsíce.

Jak jsme psali už dříve, *Planet Of The Apes* sestává ze 70 levelů, jež jsou volně inspirované dnes už klasickým filmem Franklina J. Schaffnera z roku 1968 (mluvíme tedy o originálu, nikoli o mladším neúspěšného remaku Tima Burtona).



Digitální opice: Ve hře na vás čeká neskutečných 70 levelů.



Útěk z planety opic: POTA možná vyjde už brzy. Doufáme.

POTA hráčům nabídne velkou rozmanitost herních režimů (z nichž nám asi nejzajímavěji zní tajný a „atletický" režim) a také dostanete příležitost postavit se několika skutečně odporným protivníkům, to abyste si odpočinuli od namáhavého přemýšlení. *POTA* by se na trhu měla objevit už příští měsíc, tedy pokud se zase něco... ale ne, neradi bychom to zakřikli. Více informací hledejte v příštím čísle.

INFO KANONÁDA

KICK OFF

Anco potvrdilo, že *Kick Off 2002*, nejnovější vydání klasické fotbalové řady, se na PS1 objeví ve druhé polovině roku. Nám bylo prozrazeno, že konverze pro PlayStation je nejenom naprosto věrná kopie originálu, ale že se bude prodávat za sníženou cenu

24HODINOVÉ PARTY

Sony se rozhodla uspořádat ve Velké Británii první playstationový festival „životního stylu". Uskuteční se ve dnech 4. až 6. května poblíž Londýna - budou tu hrát DJ, uvidíte tu hry, extrémní sporty a nebudou tu pochopitelně chybět ani bary. Další informace a rezervace lístků lze získat na adrese www.2ctheofficial-playstationevent.com. Nám nezbývá než doufat, že se podobné akce jednoho dne dočkáme i u nás.

ZASE TEN POTTER

KDY VÁNOCE 2002 KDO EA KDE WWW.UK.EA.COM

PRVNÍ ZPRÁVY! Harry Potter se na PS1 vrací v titulu *The Chamber of Secrets*.



Asi těžko někoho překvapilo, když společnost EAoznámila, že na Vánoce uvede na trh další dobrodružství Harryho Pottera. Hra se jmenuje *Harry Potter And The Chamber Of Secrets*, je inspirována druhou knihou J.K. Rowlingové (u nás se jmenovala *Tajemná komnata*) a do obchodů by se dostane v prosinci, tedy současně s druhým filmem.

Detailů v současné době stále moc neznáme, ovšem vzhledem k tomu, že první díl hry zlomil všechny existující rekordy (a PS1 s Potterem se prodávala jako o život), se lze docela v pohodě vsadit, že vývoj hry bude svěřen britské firmě Argonaut, která dělala i první díl.

Oficiální oznámení, první obrázky a další novinky najdete v našem časopise už velmi brzy.

PlayStation Magazín TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.

	Obal	Hra	Vydavatel	Minulý měsíc	PSM	PSM Verdikt
1		FIFA FOOTBALL 2002	EA SPORT	1	PSM45 7/10	KUPTE
2		HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	SONY	5	PSM46 8/10	KUPTE
3		TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	5	PSM46 9/10	KUPTE
4		SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO	ACTIVISION	4	PSM43 9/10	KUPTE
5		SYPHON FILTER 3	SONY	3	PSM45 9/10	KUPTE
6		PANZER FRONT	JVC	10	PSM38 9/10	KUPTE
7		SHEEP, DOG 'N' WOLF	INFOGRAMES	10	PSM38 9/10	KUPTE
8		THE ITALIAN JOB	SCI	6	PSM42 8/10	KUPTE
9		LMA MANAGER 2002	CODEMASTERS	9	PSM44 9/10	KUPTE
10		WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION	7	PSM40 9/10	KUPTE

KMOTR

DRBY! **Opět vás vítá nejžhavější rubrika na světě.** Tyhle klevety jsou tak živé, že když přiložíte ucho ke stránce, uslyšíte jejich puls.


Loňská formule: Formula 1 dostane do nové sezóny více než jen nový kabát.

Jaké další zprávy má člověk, který slyší všechno? Rád vidím, že máte dobrý vkus a zajímá vás, co se děje na planetě PS1. Tento měsíc jsem si udělal takový výlet po Evropě a v kostelech poblíž vydavatelských gigantů instaloval falešné zpovědnice. Ti bláhoví důvěřivci vůbec netušili, že je nezpovídá kněz pod přísahou, ale že na druhé straně zpovědnice sedím já, kmotr, který všechno pěkně za

„Vzhledem k fenomenálnímu úspěchu *Super Bub* doufejte, že Net Yaroze bude žít navěky."

tepla vyzvoní vám! Ostatně přesně za to jsem placený.

Před několika měsíci ze společnosti Sony proklouzla informace, že letošní hra *F1* bude mít úplně jinou podobu než ty předchozí. Více jsme se ovšem nedozvěděli, jelikož našeho informátora zachvátil strach, že skončí s betonovými botami na dně nějaké přehrady. Já mu tenkrát slíbil, že mu pomůžeme, dokonce jsme mu dali jeden z těch neregistrovaných kvérů, které se u nás v redakci válí Aleně pod stolem. To jej trochu uklidnilo, a tak se za chvíli vrátil s dalšími informacemi. Letošní *F1* nebude čistý simulátor, nýbrž arkáda. V ní vás čeká spousta sebratelných předmětů i skvělá grafika, navíc to bude hra mnohem přístupnější, a odpadnou tu ty nesmysly s řazením. Na trhu by se měla objevit někdy v polovině července, další informace přineseme již příště.

Z nám neznámých důvodů se Sony pokouší zastavit prodej sad Net Yaroze. Jak jsme už psali, profesionální vývojářské sady pro PS1, kterých je na černém trhu habaděj, Sony pořádně děsí, a teď tedy visí otazník i nad sadami pro začínající programátory. Objevily se dohady, že snaha Sony jejich prodej zastavit má příčinu v tom, že na těchto sadách lze hrát pirátské hry. Doufám, že vzhledem k fenomenálnímu úspěchu *Super Bub* i vy doufáte, že je Net Yaroze věčná.

Co se týče nových titulů pro PS1, budoucnost vypadá skvěle. Nový londýnský výrobce Asylum Entertainment podepsal několik kontraktů s velkými vydavatelskými firmami, jen bohužel nevím, jaké pecky bude obsahovat první vlna titulů. Ale nebojte, pověsím se jim na paty a hned, jak se něco dozvím, vás budu informovat.

To by protentokrát snad stačilo. Celý měsíc jsem se štval jak kůň, tak si teď lehnu, hezky natáhnu nohy, udělám si kafčo a konečně přečtu noviny. Ale nebojte, než se měsíc s měsícem sejde, budu toho pro vás mít zase spoustu. ●



Totální šílenství: Pokud Sony zničí sady Net Yaroze, už se nikdy nedočkáme pecek jako Super Bub.

INFO
KANONÁDA

KOCH ROCK
Hned po vydání USA Racer (playtest na straně 44) německý herní gigant Koch oznámil další hru v řadě Racer. Nepříliš vynalézavě pojmenovaný London Racer 2 se vřítí na trh někdy v květnu, hudbu obstará jistá slavná rádiová stanice a hra se bude prodávat za příznivou cenu. „Ale žádné Gran Turismo nečekejte," varuje Koch.



KLUBOVKA
Britský taneční klub Gatecrasher plánuje přechod na PlayStation. Gigant mezi tanečními kluby následuje příkladu Ministry Of Sound, které už prostřednictvím Ubi Softu vydalo několik titulů. Super, skvělé, dokonalé, prostě odvaz.

PŘIPRAVTE SE NA ZÁPAS

△ **KDY** 2002 ◎ **KDO** INFOGRAMES ⊗ **KDE** WWW.DIGIMON.COM

DIGINOVINKA! **Další digi-mentální šílenství na cestě!**

Na PS1 se blíží už čtvrtá kapitola řady *Digimon* jménem *Digimon Rumble Arena.* Komiksová bojovka ve stylu nintendovské řady *Super Smash Brothers* vás postaví do role jednoho z 24 Digimonů, kteří si musí proklestit cestu příběhovým režimem. Každá bitva se odehrává v jedné z různě tematicky laděných arén (například jedna z nich je v neustále se točící jámě), kde musíte sbírat power-upy a řezat ostatní Digimony - takové souboje jsou na pořadu dne. Když si v bitvách povedete dobře, budou vám narůstat schopnosti, a vy tak budete lépe připraveni na poslední bitvu s Reapermonem.

DRA slibuje jednoduchou arkádovou zábavu, okořeněnou o režim pro dva hráče, takže až se objeví na evropském trhu, měla by to být víc než lákavá nabídka. Ale je tu jeden zádrhel: *Rumble Arena* se totiž už teď přiřadila k dlouhé řadě digimonovských titulů, které dosud čekají na evropské vydání. Nicméně údajně alespoň *Rumble Arena, Digimon World 2* a *Digimon Digital Card Battle* by se měly na evropském trhu objevit v dohledné době. Jen nám žádný vydavatel nebyl ochotný potvrdit, kdy přesně. ◎



CO BYSTE UDĚLALI vy?

Jste atentátnice Nina z Irska, máte trochu problémy s týpkem jménem Paul, který vás zasypává údery své ohromné pěsti. Jo, přesně té, na kterou spoléhají všichni, co rádi mlátí do tlačítek. Ale vy se rozhodnete zkusit na něj něco jiného, trochu jiný přístup, než jaký znáte ze starého *Tekkena*. Buď:



Ⓐ Uvidíte ránu přicházet, rozhodnete se zlákat jej svými ženskými vnadami a pak mu z ničeho nic zasadíte direkt do ciferníku. ....OTOČTE NA STRANU 55‹

Ⓑ Zkusíte na něj přímý chvat, popadnete ho za ruku a zkusíte přehodit. ....OTOČTE NA STRANU 84‹

HISTORIE PLAYSTATION MAGAZÍNU

Padesátka na krku. To je obvykle znamení, že už je po všem. Že máme to nejlepší za sebou a že nezbývá, než ten život nějak v klidu dožít. Padesátka na krku časopisu ale neznamená nic světoborného - PSM se bude i nadále snažit být vaším definitivním průvodcem světem PlayStation. Je to však jedinečný čas pro bilancování...

Tři hry, které nejvíce ovlivnily PlayStation. Vybrat je nebyl snadný úkol, seznam je totiž prakticky nekonečný - vedle *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* a *Gran Turismo 2* by si stejnou poctu zasloužila *Final Fantasy, Syphon Filter, Resident Evil, Silent Hill, Spyro, Crash Bandicoot, Tekken, Medal of Honor, Wipeout, Tony Hawk's Pro Skater, ISS Pro Evolution...*

Jak to začalo

V roce 1995 spatřila světlo světa PlayStation. Krátce poté začalo prestižní britské nakladatelství Future Publishing vydávat časopis Official UK PlayStation Magazine, který se později velmi rychle rozšířil do dalších zemích, a na zenitu byly vydávány lokální edice v sedmnácti teritoriích po celém světě. Oficiální PlayStation Magazín se stal velmi rychle nejprodávanějším herním magazínem ve Velké Británii a dosáhl nákladu přes 300 tisíc kusů, čímž se stal jedním z pěti magazínů s největším obratem v zemi. Což je, jak sami jistě uznáte, fantastický úspěch, který nezůstal bez povšimnutí ani daleko na východě Evropy.

V České republice se PlayStation „rozjížděla" daleko pomaleji a první číslo Oficiálního Českého PlayStation Magazínu tedy vyšlo až v květnu 1998, pod vedením šéfredaktora Farida Starmana. Skromný náklad byl prakticky rozebrán a zakrátko si magazín našel tisíce věrných čtenářů, kteří z české edice udělali jednu z nejúspěšnějších verzí časopisu - poměr prodaných časopisů a konzolí byl v celé Evropě zdaleka nejnižší a bez obav tak lze říci, že se časopis podílel na ohromném úspěchu konzole v naší zemi.

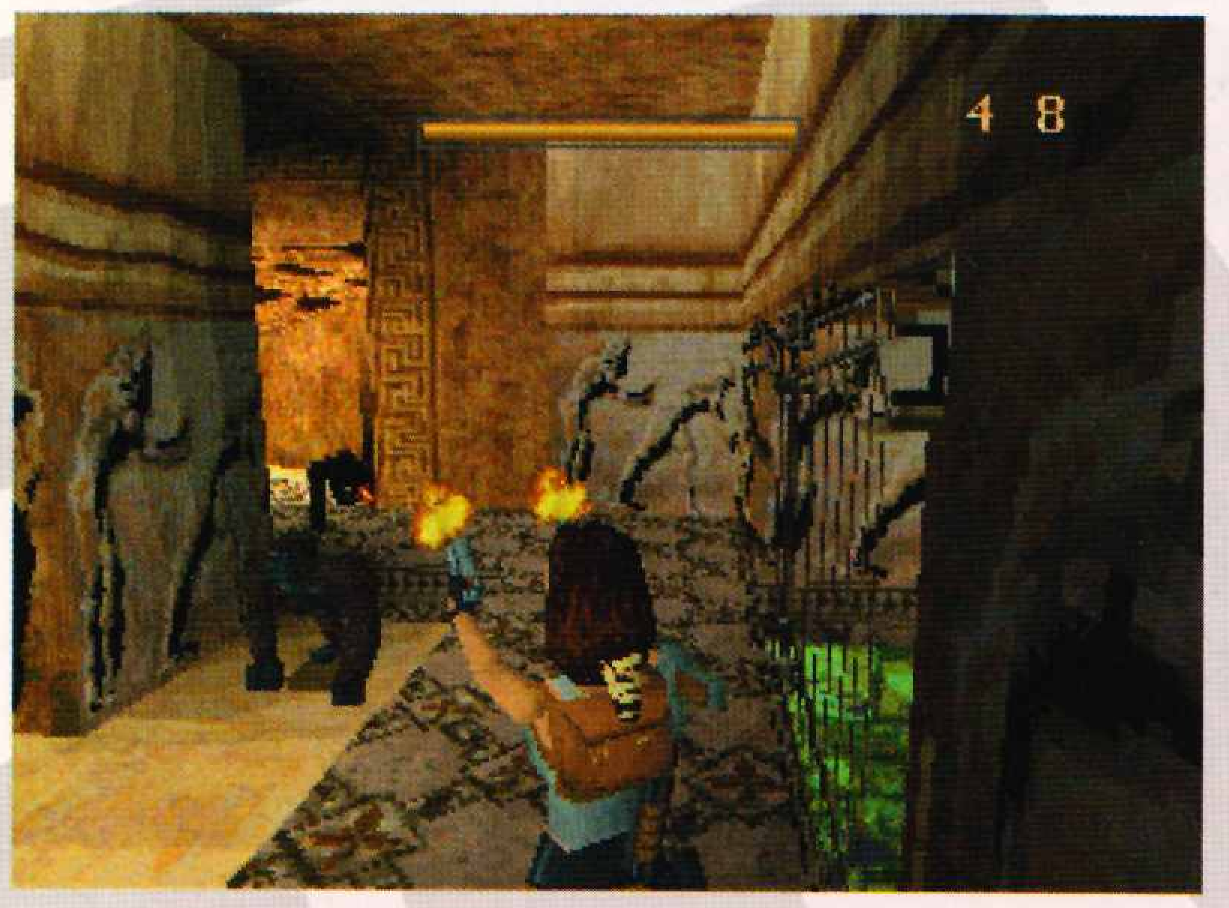
Jak to pokračuje

V ruce držíte 50. číslo a za měsíc společně oslavíme čtvrté narozeniny (pro rýpaly - vychází 13 čísel ročně). Co se za tu dobu změnilo? Jednou došlo ke změně šéfredaktora, dvakrát proběhla radikální změna grafického ztvárnění. PlayStation Magazín je však stále „stejným" úplným servisem pro hráče PlayStation. A právě svět PlayStation se změnil nejvíce. V průběhu posledních čtyř let se PlayStation vyvinula z herní konzole pro zapálené pařany do „hračky" pro každého. Nejlepší hry, nejaktuálnější novinky, nejzářivější dema - to je náš cíl od prvního čísla. A držíme se ho dodnes.

Jak dál?

Budoucnost PlayStation je přes všechny hlasité výkřiky skeptiků a pesimistů stále „živá a zdravá". Ve vývoji jsou desítky her a každý měsíc se dozvídáme o dalších. Optimalizovaná PSone je jakousi levnou variantou zářivé a nepřekonatelné PlayStation 2, ale má toho stále hodně před sebou. Můžeme se dohadovat nad kvalitou nových her a jejich zaměřením, ale tak jako tak všichni víme, že PS1 dnes a denně baví desetitisíce lidí.

Ptáte se tedy co dál? PlayStation Magazín je tu stále s vámi! Svou práci milujeme a nemůžeme si přece nechat ujít recenzování takových her jako *Delta Force: Urban Warfare, F1 Arcade, FIFA World Cup, Black & White, Harry Potter 2, Fire Bugs, Rayman Rush* a desítek dalších. A věřte nám, že na to pár měsíců nestačí. •







JAK VZNIKÁ PSM?

Dokážeme si představit, co si asi myslíte o práci redaktora herního časopisu - celé dny si hraje hry, nemusí za ně platit, a co víc, ještě za to dostane zaplaceno. Skutečnost je ale jiná.

Dobře, přiznáváme se. Máme jedno z nejlepších zaměstnání, které si dokážeme představit. Ale pořád je to práce. A věřte, že práce zatraceně náročná - měsíc co měsíc musíme bez odkladu vytvořit časopis pro vás, nenasytné a nelítostné čtenáře. A jak že to děláme?

Práce na konkrétním čísle začíná zhruba dva měsíce předtím, než se dostane na stánky. Poměrně úzce spolupracujeme s anglickou redakcí PSM, ale je jen na nich, jak bude jejich magazín vypadat, a podobně i naopak - je jen na nás, co bude obsahem české verze. S předstihem se dozvídáme obsah daného čísla a začínáme tvořit rozpis, neboli plachtu (viz obrázek). To je plán budoucího časopisu, který se pochopitelně postupem času značně mění podle toho, které hry skutečně vyšly a které byly (pokolikáté už!) opět posunuty, a pochopitelně i podle toho, jak se dozvídáme nové zprávy a jak dostáváme například k dispozici nehotové verze her na preview. Průběžně také upravujeme rozsah jednotlivých recenzí podle toho, jak jsou dané hry zdařilé nebo pokažené.

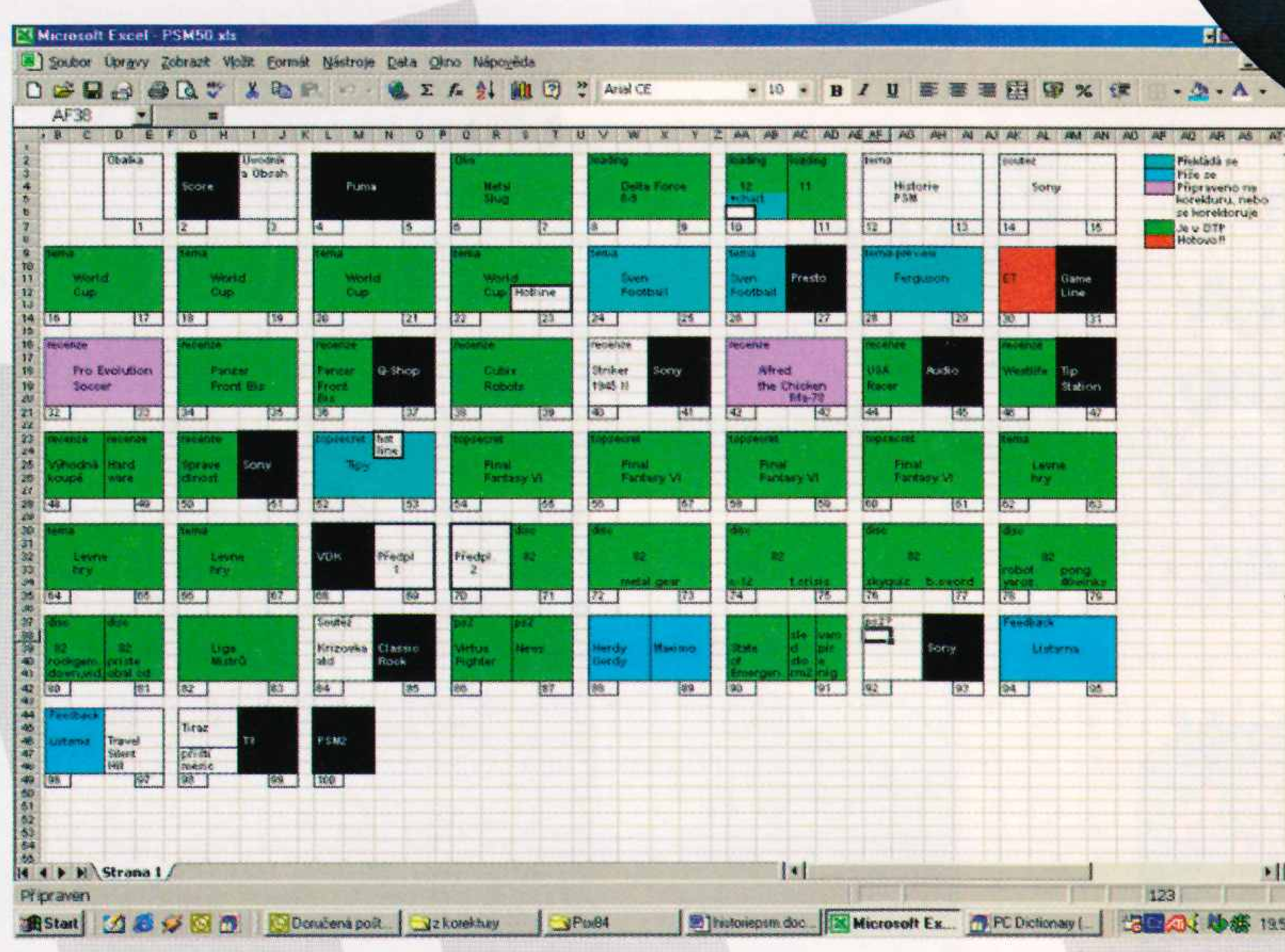
Tato fáze je stále poměrně odpočinková a můžeme si v jejím průběhu hry jaksepatří užívat (i když bystří čtenáři jistě pochopili, že příprava čísla začíná ještě ve chvíli, kdy se dokončuje předchozí). Přibližně měsíc před uzávěrkou začínáme recenzovat první hry (ty největší pecky, které je obvykle potřeba dohrát, jako na potvoru obdržíme týden před dnem D) a náš dvorní překladatel obdrží seznam článků, které je třeba přeložit.

Zhruba dva týdny před uzávěrkou začíná ta pravá legrace, kdy jsme v práci prakticky od rána do večera. Postupně dáváme dohromady jednotlivé stránky (původní recenze či přeložené články), které pak projdou jazykovou korekturou a jsou předány grafikům do DTP, kteří je „zalámou" do podoby, kterou vidíte v časopisu. Domlouváme soutěže, narychlo záplatujeme místa, která z různých důvodů nemůžeme realizovat podle původního plánu, sháníme inzerci a zajišťujeme distribuci tak, aby byl časopis všude tam, kam si jej chodíte koupit, a mezi tím si čas od času stihneme zahrát jeden match v *ISS Pro Evo*.

Pak už nastává ta nejnáročnější část a sice pečlivá kontrola všech stránek, snaha o odstranění všech jazykových, faktických i grafických chyb. Čím blíže se blíží hodina odevzdání podkladů do tiskárny, tím více chyb nacházíme. Tak co, stále to zní jednoduše? •



Tak to jsme my, přesněji řečeno jádro redakce. Takhle utahaně vypadáme den po uzávěrce. Vzadu zleva Lukáš Kolínský, Honza Modrák a Jirka Pavlovský, vepředu zleva Milan Jablonský, Alena Kiriloviczová a Darek Šmíd. Chybí překladatel převzatých materiálů Láďa Nagy, někteří příležitostní autoři a celá řada nepostradatelných duší, o kterých nevíte, ale bez kterých by časopis nemohl existovat.



Tak takhle vypadá ona proslulá plachta PSM. Toto je stav 50. čísla zhruba 27 hodin před uzávěrkou. Tentokrát jsme to stihli poměrně v pohodě, ale bývá to často bitva.



Vyhrajte!

PlayStation 2

50x PSone hra

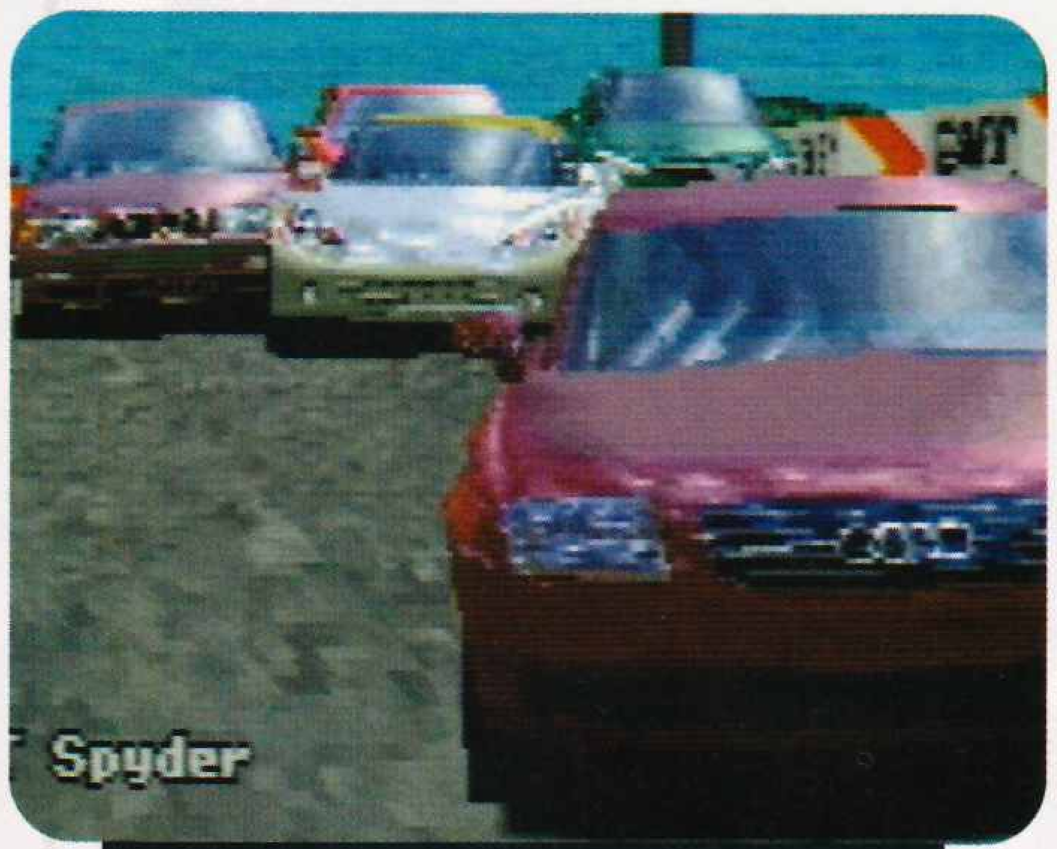


JE NÁM PADESÁT! SLÁVA! TO JE ZATRACENĚ PÁDNÝ DŮVOD K OSLAVĚ NEJEN PRO NÁS, ALE I PRO VÁS - NEJENŽE V ČÍSLE NALEZNETE NEJVĚTŠÍ PLAKÁT V NAŠÍ HISTORII, ALE TAKÉ HISTORICKY NEJVĚTŠÍ SOUTĚŽ. SOUTĚŽÍME O CENY V HODNOTĚ PŘES 50 TISÍC KORUN!

Oficiální Český PlayStation Magazín

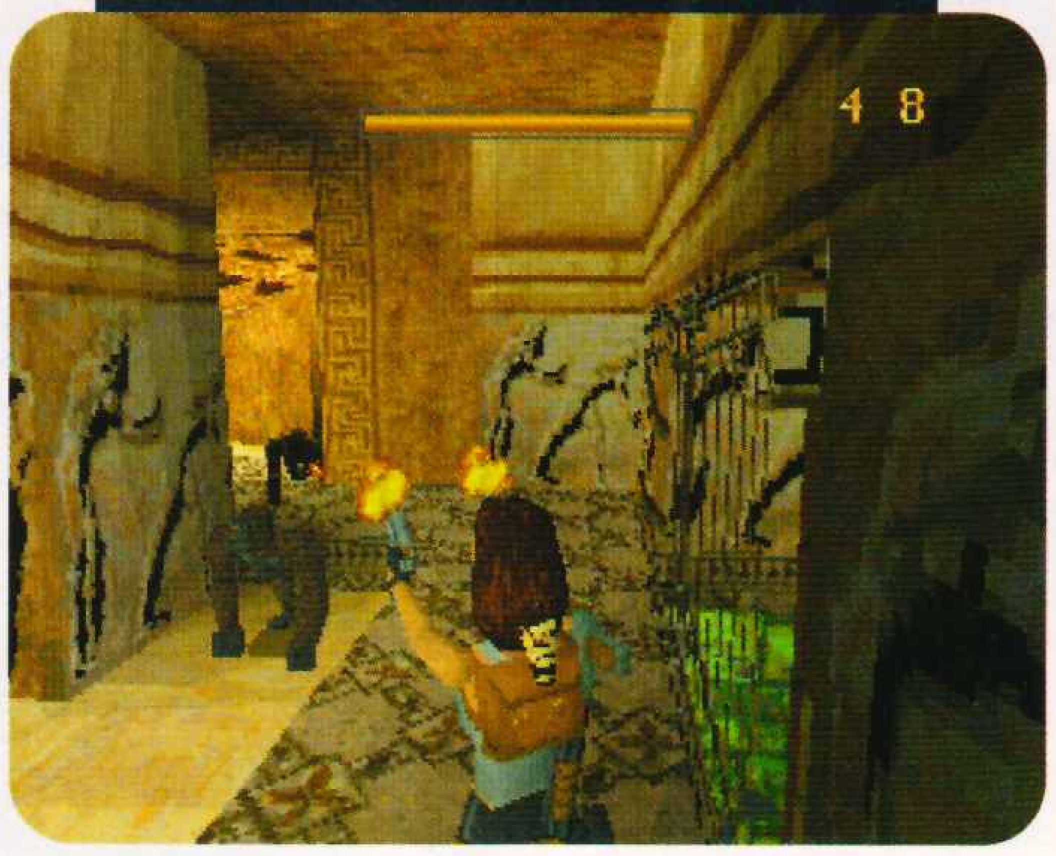
A o co se jedná? Hlavní cenou je samozřejmě PlayStation 2 společně s předplatným našeho sesterského magazínu PSM2. A další ceny? Nejsme žádní troškaři, a tak se jedná o 50 her pro PSone! Hry levné i drahé, dobré i výborné. Střílečky i plošinovky, závody i RPG. Máme tu horu sestavenou z celkem jedenácti titulů - *Syphon Filter 3, Formula One 2001, Ape Escape, Crash Bandicoot 3, Final Fantasy VIII, Gran Turismo 2, In Cold Blood, Spyro Year of the Dragon, Tekken, Final Fantasy VI* a *Anna Kournikovova Smash Court*. Sluší se dodat, že soutěž vznikla za podpory společnosti Sony Czech, které tímto děkujeme!

A co je třeba udělat, abyste se stali šťastnými výherci? Nic složitého jsme si na vás nevymysleli - je nám přeci jen 50 a začínáme senilnět, otázky jsou tedy relativně jednoduché. Odpovězte tedy správně na tři otázky, nalepte ústřižek z rohu stránky na korespondenční lístek a pošlete nám ho s heslem „NAROZENINY" do redakce nejpozději do konce května 2002. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7. Hodně štěstí!



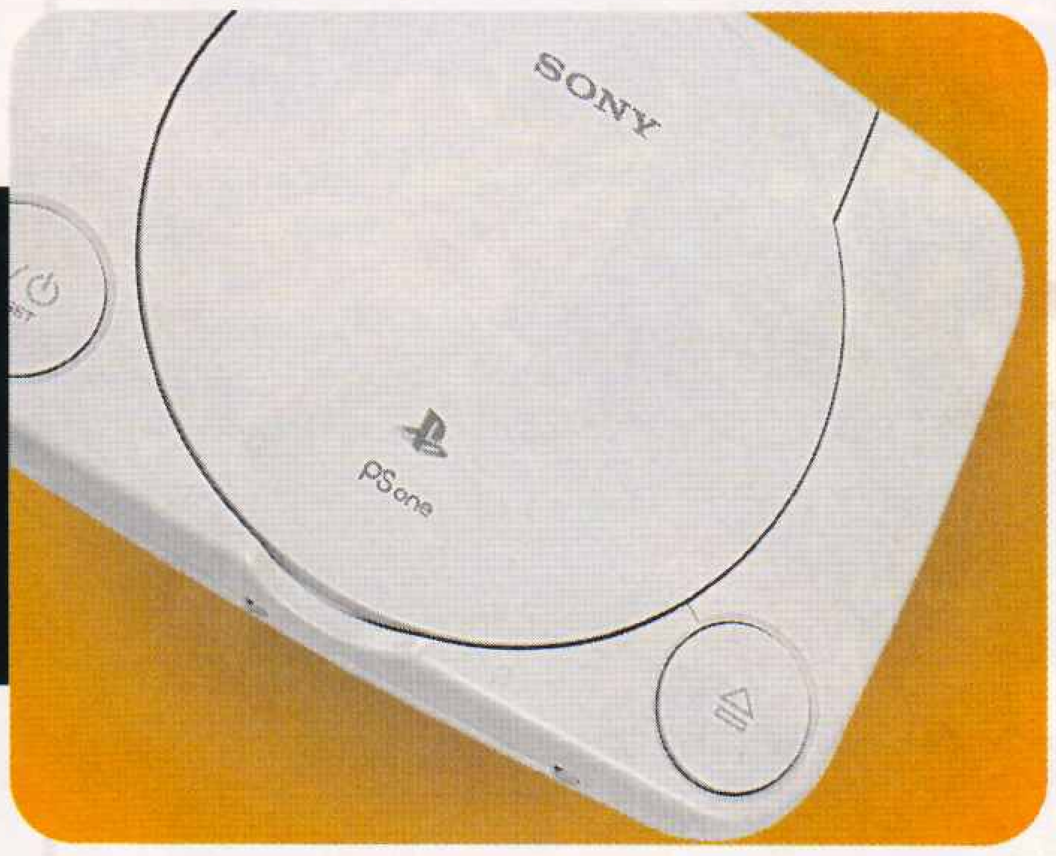
1. Kolik dílů série *Tomb Raider* vyšlo na PlayStation 1?

a) 4
b) 5
c) 6



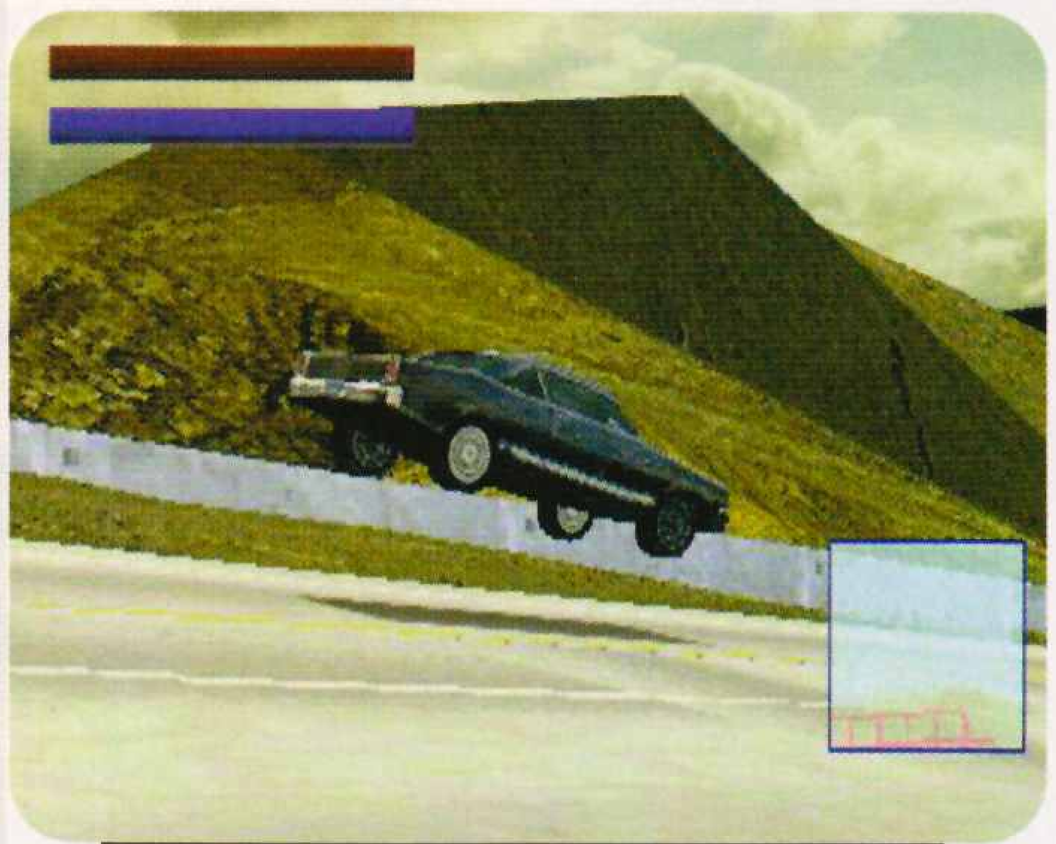
2. Jaká firma vytvořila hru *Gran Turismo*?

a) Polyphony Digital
b) Sony Japan
c) Konami Enix



3. Odhadněte, kolik zhruba her vyšlo v Evropě na PlayStation 1?

a) 1000
b) 4000
c) 8000



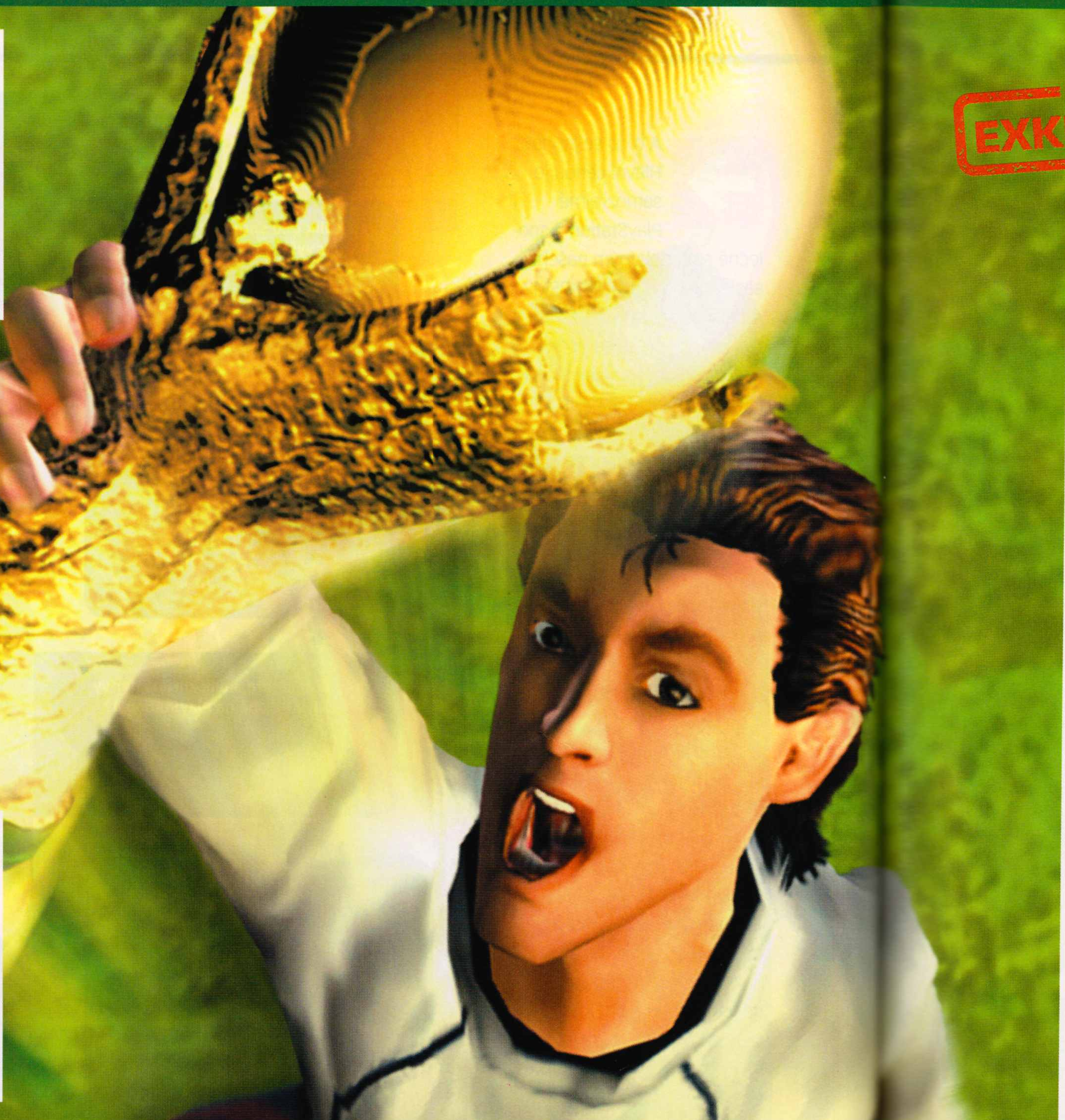
4. V jakém čísle PlayStation Magazínu byla recenze na *Metal Gear Solid*?

a) 10
b) 11
c) 13



5. Jak se jmenuje hrdina her Driver?

a) Tanner
b) Logan
c) Hawk

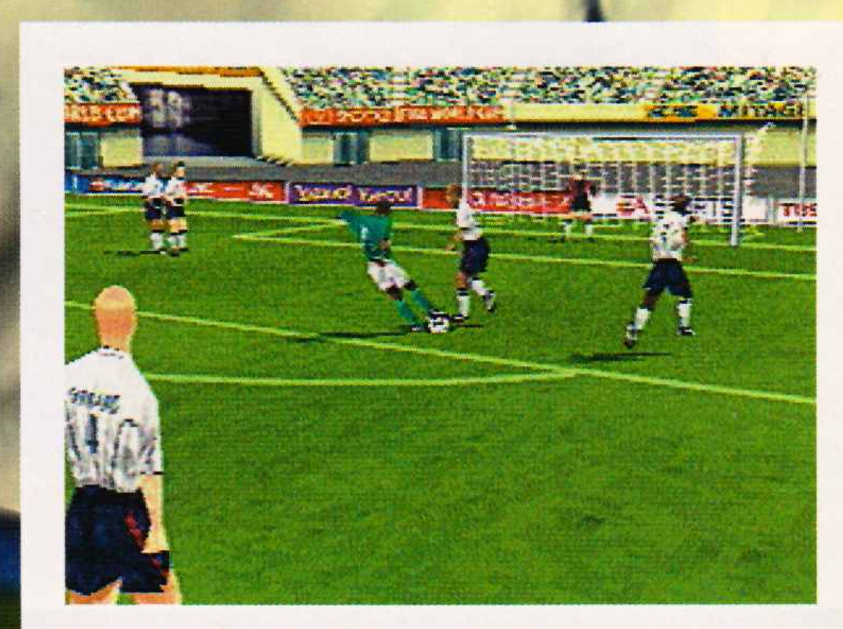



Pěkní kluci: Nová verze se pyšní povedenější animací hráčů.


Úžasné záznamy: Na vítězné góly se můžete dívat znovu a znovu.


Týmová hra: Ve hře uvidíte všechny hráče kvalifikované na MS plus několik dalších.


Penaltový rozstřel: Jelikož tohle je vyřazovací turnaj, v určitém bodě přijdou ke slovu penalty.



PSM EXKLUZIVNĚ!

FOTBALOVÝ SPECIÁL PSM

Celý Svět ve vašich RUKOU

Text: Richard Keith

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **DUBEN**
VYDAVATEL: **EA**
VÝROBCE: **EA SPORTS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
KOLIKRÁT SI DAVID BECKHAM PŘED ZAČÁTKEM MS ZMĚNÍ ÚČES: **4**

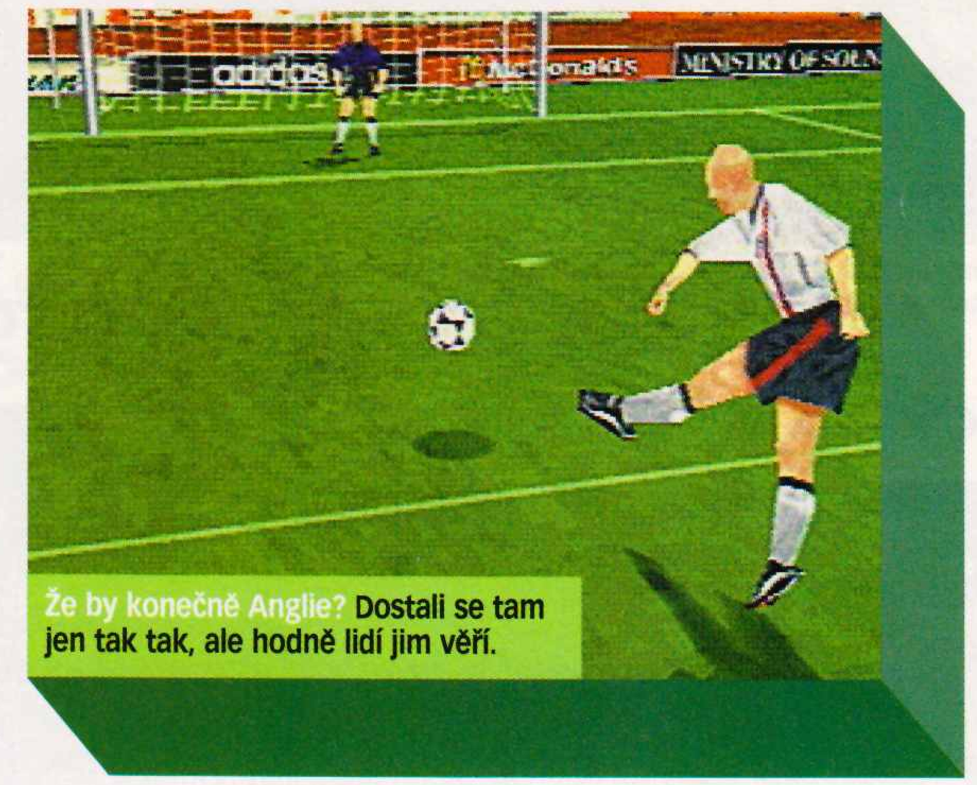
Jak vyhrát letošní MS ve fotbale a vůbec přitom nevstat z gauče

Největší světová show začíná za pouhé dva měsíce. Bohužel bez naší účasti. My, kteří máme PlayStation, naštěstí zas tak smutní být nemusíme. Dostaneme totiž nádherný dárek v podobě *FIFA World Cup 2002*. A to je skoro totéž, jako bychom tam byli. Dokonce osobně, v dresu nároďáku. Bohužel, musíme si vybrat nějaký jiný stát, třeba Belgii, a v jejich kopačkách to všem natřít. Aspoň to pak Nedvěda a spol. bude mrzet o to víc.

EA vzala předělaný engine z *FIFA Football 2002* a na ten nabalila úplně novou hru, se kterou se přenesete přímo do Koreje a Japonska. I když hra doznala jistých změn, v zásadě jde o předělanou *FIFA Football* s vychytanými chybičkami, pár novými funkcemi a skvělou novou motivací - blížícím se mistrovstvím světa.

Udělali jsme si takový malý výlet přes Atlantik a navštívili vývojářský tým EA Sports v jejich fantastickém studiu ve Vancouveru. Vládla tu hektická atmosféra, neboť práce na *FIFA World Cup 2002* právě finišovaly. Verze, kterou jsme viděli (a z které jsou zde uveřejněné obrázky), nebyla ještě dokončená, nicméně vykazovala zřetelné známky toho, že se jedná o víc, než jen o pokus využít významné sportovní události.

Jak vidíte na obrázcích (abychom udělali radost svým kolegům, dohráli jsme to do finále s anglickým nároďákem), vývojářský tým hru v jistých detailech příjemně pozměnil. Je tu nový seznam hvězd, vedení míče dostalo lepší fyziku a i hudební kulisa je podstatně zdokonalená. Dále vás čeká nový model přihrávek, v němž by mělo být snazší vystihnout přihrávky a nabíhání protihráčů, a to zejména při hře s neznámými týmy.


Že by konečně Anglie? Dostali se tam jen tak tak, ale hodně lidí jim věří.

„Víc než jen pokus využít významné sportovní události."

Ve skupině

Začátek ve velkém stylu



→ **A je to tady!** Je 2. června a vy se můžete vrhnout do víru turnaje, na který jste se jistě už dlouho těšili...

Anglie - Švédsko

Přišel čas to rozjet

Hned na první pohled vidíte několik novinek, jimiž se *FIFA World Cup* může pochlubit. Pár špičkových hráčů má na rozdíl od obvyklých šipek (jako Heskey napravo) nad hlavou hvězdičku. Takže například tady ohvězdičkovaný Beckham posílá nádherný pas Heskeymu. Tento hvězdičkový systém funguje lépe u obskurních týmů typu Senegalu či Ekvádoru, kde obvykle netušíte, jací jsou nejlepší hráči. Když nad hlavou takového týpka uvidíte hvězdičku, stojí za to vyzkoušet vystřelit, jakmile se dostanete blízko k bráně.



1 Beckham má nad hlavou hvězdičku, protože je hvězda.



2 Míč stylově posouvá Heskeymu, který žádnou hvězdičku nemá...

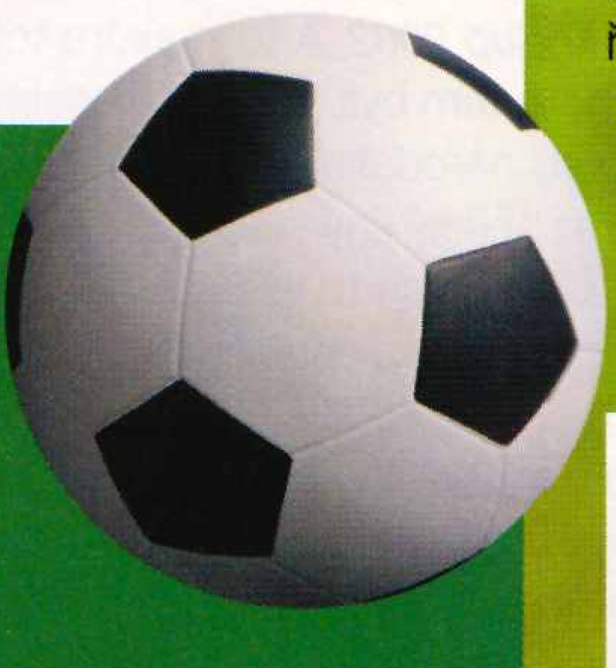


3 Trochu neohrabaný Emile má prostě jen šipku.

HEZKÝ ZAČÁTEK

Do toho, do toho, do toho! Heskey prochází obránci, skoro padá, ale nakonec se mu podaří udržet míč na kopačce a zavěsit. Rozhodující gól! Ovládání jednotlivých hráčů je ve *FIFA World Cup* podstatně lepší než ve *FIFA Football 2002* (viz Anglie - Dánsko na straně 22).

Tenhle gól Anglii zajistil vítězství v prvním zápase a vybojoval jí dobrou pozici před utkáním s Argentinou. Hra je postavena úplně stejně jako skutečný turnaj, takže pokud by Anglie nevyhrála svou skupinu, reálně jí hrozí, že se hned v play-off utká s Francií.





Slalom: Heskey se probíjí středem hřiště a střílí vítězný gól.





To jsou chlapíci: Bill (vlevo) a Scott budou fandit evropským týmům.

PRODUCENTI

PRODUCENTI FIFA BILL HARRISON A SCOTT NELSON NÁM POSKYTLI ROZHOVOR...

Bill je sice Kanaďan, ale jinak naprostý blázen do fotbalu. „Fotbal prostě zbožňuji," vyznal se nám. A jak se sluší na člověka s hlavním slovem v titulu, jako je *FIFA*, miluje fotbal, v němž padá hodně gólů. „Sleduji anglickou ligu a fandím Tottenhamu. Líbí se mi jejich útočná hra. Třeba jak vedli proti Manchesteru 3:0. Sice to projeli, ale hráli jak páni bozi." A co se týče jeho vlastního fotbalového umění, Bill říká, že když hrají fotbal mezi sebou lidi ze studia, většinou ho strčí do brány!

V nadcházejícím turnaji bude Bill fandit Anglii („Ten tým má něco do sebe... Owen, Beckham, to je zajímavé složení..."). Naopak Francie podle něj dopadne špatně.

Scott zase drží palce Dánsku, odkud pocházeli jeho předkové. I on prý docela fandí Anglii, nicméně myslí si, že Argentina jim zisk titulu překazí.

„Hodně jsme zapracovali na fyzice míče, která je teď mnohem realističtější, a jako hráč tak máte nad míčem menší kontrolu. Snažíme se, aby každý jednotlivý hráč odpovídal své skutečné předloze (v tomto okamžiku jeho slova dokonale demonstruje notoricky nemotorný Heskey, jemuž se právě zapletly nohy).

TÝMOVÁ PRÁCE

A CO ČESKO, NIZOZEMSKO A DALŠÍ?

Jak dobře víme, do finálového turnaje se probojovalo pouze 32 týmů. Některé, jako třeba naši, ale i Holanďané, se mohou jen dívat. To ovšem neznamená, že byste s nimi nemohli titul vybojovat vy. *FIFA World Cup 2002* totiž nabídne osm týmů navíc - jaké přesně to budou, o tom není dosud rozhodnuto, ovšem pevně doufáme, už vzhledem k postavení našeho národního týmu v žebříčku FIFA, že mezi nimi bude i Česko. Nizozemsko by tam mělo být určitě. Kromě těchto osmi týmů navíc, co se na MS neprobojovaly, vás tu čeká ještě pár skrytých týmů.

Anglie - Argentina

Beckhamova pomsta



Ruka boží, na tu mají Angličané pěkně ošklivé vzpomínky. Teď to mohou Argentině vrátit.

Model přihrávek je skoro stejný jako ve *FIFA Football 2002*, takže musíte být natočeni správným směrem a stiskem ⊗ se do balonu náležitou silou opřít (k tomu máte na dolním okraji obrazovky diagram síly). Díky tomu lze balon nakopnout do prostoru (ve staré *FIFA* jste prostě stiskli ⊗ a míč poslali na nohu některému ze spoluhráčů). Na našich fotografiích se Heskey snaží poslat míč zpátky na Ashleyho Colea a dává mu to špatně, takže Cole se musí zatraceně rychle vracet, aby situaci zachránil.



1 Poslat míč do volného prostoru může zadělat na pěkné problémy...

2 Heskey zkouší poslat balon dozadu na Ashleyho Colea...

3 A Cole musí pěkně makat, aby z Heskeyho špatné přihrávky nebyl gól.

TA PROBLÉMOVÁ LEVÁ STRANA

Vyberete si stranu, jenže koho budete mít na levé straně? Ve verzi, kterou jsme hráli my, byl jako výchozí levý záložník McManaman, ovšem tady začínáme s Barmbym. Jenže to nešlape, tak jej střídáme a na jeho místo přichází trochu zbrklý McManaman. Scholes si nabíhá na jeho přihrávku a dostává Anglii do vedení.







Takhle! Scholesův gól zajistil Anglii těsné vítězství.

Anglie - Nigérie

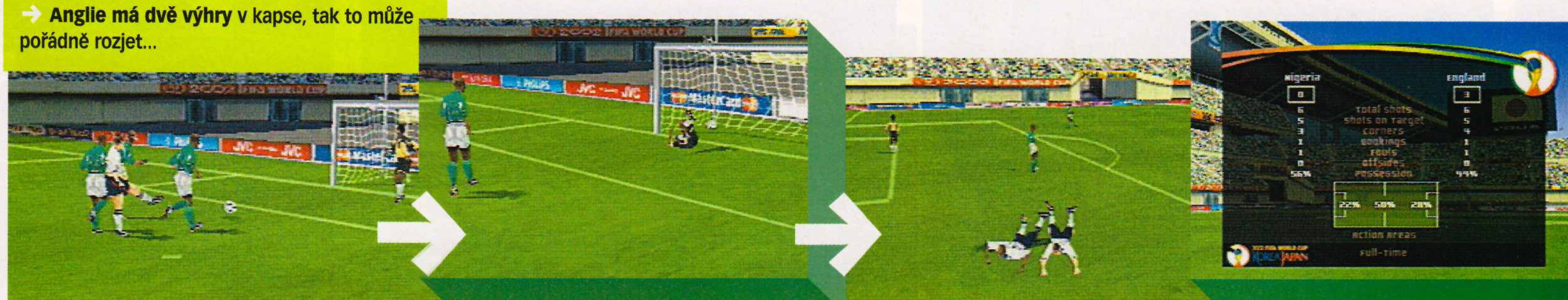
Vítězství znamená první místo ve skupině



Anglie má dvě výhry v kapse, tak to může pořádně rozjet...

V nové *FIFA* se střílejí góly obtížněji. Pokud jste se fotbal učili na starých verzích *FIFA* a nikoli na *FIFA Football 2002* (která běhá na stejném enginu jako *World Cup*), pak budete mít možná trochu problémy. Na druhou stranu hra zase nabývá na realističnosti, zápasy jsou mnohem autentičtější a hlavně napínavější. Navíc hra tím získává na životnosti, protože čím déle hrajete, tím snadněji ty góly dáváte (tuto jednoduchou rovnici staré díly *FIFA* na náš vkus až příliš ignorovaly). Na snímcích dole vidíte Owena, který právě využil chyby obrany a okolo (upřímně řečeno, dost špatného) nigerijského brankáře vstřelil úvodní gól utkání. Potom už se góly jen sypaly.

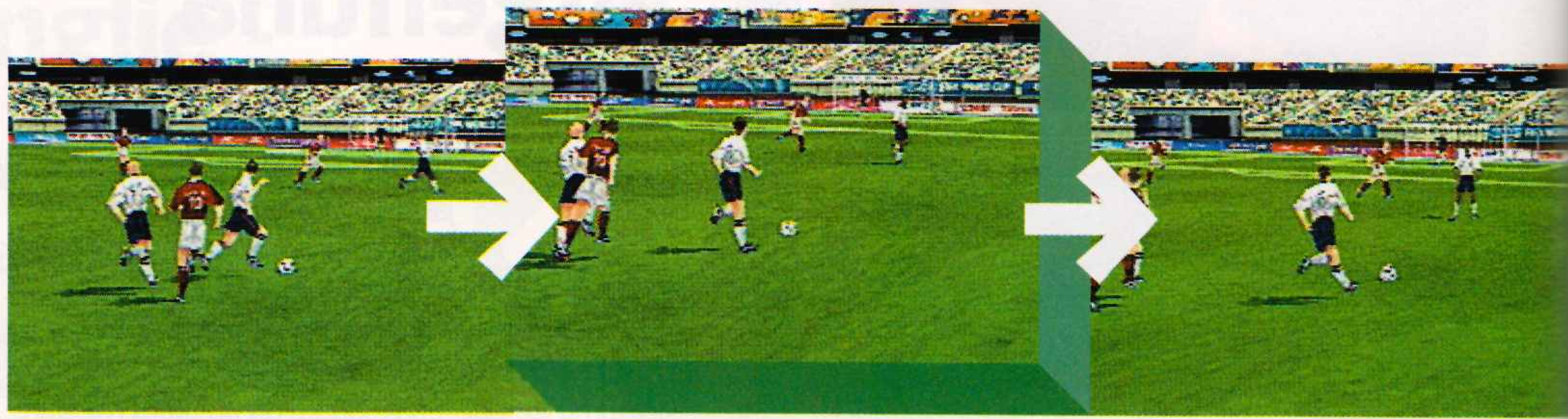
Tři výhry ze tří utkání posunuly Anglii do vyřazovacích bojů z prvního místa. Jo, říkají si asi angličtí fanoušci, kdyby byl fotbal opravdu takhle jednoduchý.



Vyřazovací fáze

Nyní to začíná být zajímavé...

Ve *FIFA World Cup 2002* ne vždy hrajete za tým, který by se *podle vás* měl probojovat do vyřazovací části. A aby to bylo ještě zajímavější, postavíte se v různé dny proti různým týmům.



1 Ovládání hráčů nabylo na realističnosti.

2 Méně zdatní hráči mohou při postupu vpřed snadno o balon přijít.

3 Ovšem Gerrard nemá s průniky obranou sebemenší problémy.

HUDBA MÉHO SRDCE

BUDE TO PLNÉ EMOCÍ

Jednou z věcí, které vám přijdou odlišné od předchozích verzí na první pohled, tedy spíš poslech, je soundtrack. Namísto šlágrů Robbieho Williamse či zběsilého rytmu bicích ve stylu Ministry Of Sound je hra vybavena originálním soundtrackem ve stylu vážné hudby. Melodie byly napsány speciálně pro tuto hru a nahráli je vancouverští symfonikové. Producent řady *FIFA* Bill Harrison tvrdí, že „hudba by měla evokovat emoce. Chtěli jsme v ní vystihnout význam mistrovství světa a poskytnou hráčům úplně nový zážitek. MS ve fotbale, to je neuvěřitelně vzrušující záležitost, a my jsme chtěli, aby přesně tohle hudba zachycovala."



→ **Vítězství ve skupině dalo Anglii dobrou výchozí pozici, takže se vyhnula silné Francii a namísto ní dostala přijatelné Dánsko.**

DRUHÉ KOLO

Anglie - Dánsko

Nájezdy Vikingů

Jednou z velkých změn EA oproti modelu *FIFA* je ovládání hráčů. Ti, místo aby měli míč přilepený ke kopačkám, si jej teď posílají před sebe. A tudíž hodně záleží na tom, jak dobrého hráče máte. Pokud postupuje vpřed s nějakým nýmandem typu Nevilla či Vivase, časem si to nakopne moc dopředu a soupeř mu míč sebere. Nicméně u hvězdy jako Beckham či Veron je kontrola míče mnohem jistější.

SEZAME, OTEVŘI SE

VÍTĚZSTVÍ JE DOBRÝ DŮVOD, ALE POTĚŠÍ, KDYŽ K TOMU MÁTE I VŠECHNY TY VĚCI KOLEM

Vyhrát mistrovství světa, to je sen každého fotbalisty. Ostatně touha po poháru je také motivací pro každý zápas. Nicméně vy se v případě vítězství nebudete moci (na rozdíl od hráčů) proběhnout po stadionu s cennou trofejí v ruce. A když budete chtít udělat dojem na nějakou kočku v baru a začnete jí vykládat, že jste vyhráli MS ve fotbale, budete vypadat jako pěkný pitomec a ničeho nedosáhnete.

A proto vývojáři občas do hry zabudují jedno dvě překvapení, která jsou odměnou za vítězství. *FIFA World Cup 2002* by v tomto ohledu neměl být žádnou výjimkou. Bill a Scott (producenti ze strany 20) zachovávají o překvapeních totálního bobříka mlčení, ovšem naznačili, že nás zde „s největší pravděpodobností" čekají odemknutelné klasické týmy a podobné věci.

PŘEHOZENÍ GÓLMANA

→ Vstřelit branku není sice nic snadného, nicméně jedním z nejlepších způsobů, jak na to, je sprintovat na bránu a až proti vám vyběhne gólman, tak jej elegantně přehodit. Na našich snímcích právě Owen využil své rychlosti, jako nůž máslem projel obranou, počkal si, až brankář opustí čáru, a poté jej rychlým stiskem ◎ přehodil. Míč ještě dorazil do sítě a chlapci v bílém se mohli radovat z vítězství 3:1.



Je to tam: **Padající Owen sleduje míč letící do sítě.**



S lehkostí: **Takhle střílet góly, to chce umění.**





1 Ukazatel skóre je stále na nule a Japonci nebezpečně pronikají po levém křídle.

2 Neville se snaží zaskočit za Colea, ale neudělal to zrovna dobře.

3 Pane Bože, hned červená, a Anglie hraje v deseti.

DEJTE JEŠTĚ JEDEN

→ **Jakmile si zvyknete pro střelbu** z dálky používat L1 a R1, rapidně stoupne vaše gólová úspěšnost, tedy hlavně když budete hrát proti lidským soupeřům. Naučte se střílet do rohů branky. Není to vždy úplně taková hračka, dokonce se nám zdálo, že jak postupujete ve hře dál a dál, nabývají zápasy na obtížnosti. Nicméně dostali jsme se až sem a jsme celí natřesení na Japonce.







→ **Japonský tým** udělal svým příznivcům obrovskou radost postupem do čtvrtfinále. To by snad stačilo, ne?

ČTVRTFINÁLE

Anglie - Japonsko

Výhoda domácího prostředí

Realističtější engine nových verzí *FIFA* se vyznačuje též realističtějšími výroky sudího. Dávno pryč jsou ty dny, kdy téměř všechny špatně načasované skluzy končily červenou kartou. Nicméně pokud budete skluzu používat příliš často, může se vám stát, že jednou míra trpělivosti muže v černém přeteče. Stejně jako většinu ostatních věcí z *FIFA*, i přísnost sudího lze nastavit v menu.



SEMIFINÁLE

Anglie - Argentina

Opakování souboje ze skupiny

FIFA World Cup 2002 vám nabízí možnost spoustu věcí si navolit podle vlastního uvážení. Od úhlů kamery, až po rozestavení hráčů, od systému přihrávek (pokud chcete zavzpomínat na starou *FIFA*, můžete jej vypnout), až po konkrétní zápasovou taktiku. Zde jsme se rozhodli pro hru na tři obránce, abychom eliminovali nebezpečné argentinské útoky.

A jak vidíte (napravo), volili jsme úspěšně, byť s pomocí penaltového rozstřelu. Anglie konečně tedy prolomila penaltové prokletí, které ji sužuje od roku 1966. Kdyby se něco takového skutečně stalo, jistě si dokážete představit, jak by angličtí rowdies byli nadšením bez sebe. My jsme sice hráli s anglickým nároďákem, ale co kdybychom hráli s českým (a třeba to taky půjde), to by proti tomu Nagano nebylo vůbec nic. Na hrách je skvělé, že na takovouhle radostnou událost nečekáte dvacet let, ale že se to může přihodit kdykoli. Akorát že tentokrát zarmoutíte kamarády.



→ **Argentina vyřídila** Francii i Brazílii, a teď si brousí zuby na Anglii, už podruhé.



Taktika: Klasická obrazovka FIFA.

AŽ NA PENALTY

→ **Stejně jako na skutečném šampionátu,** ani zde nepřipadá v úvahu remiza. Takže po devadesáti minutách se prodlužuje a pak, pokud nikdo nedá v prodloužení gól, přicházejí ke slovu penalty. V tomhle zápase na ně došlo.







Konečně: Angláni se svého prokletí sami nezbaví, musíte jim pomoci.

Vyřazovací fáze

Tady to začíná být opravdu zajímavé



→ **Dokázali jsme to!** Podařilo se nám dostat Anglii do finále MS poprvé od roku 1966. Teď už je třeba akorát porazit Mexiko.

FINÁLE

Anglie - Mexiko

Zdá se nám to?

Tak konečně jste se probili do finále. To už byste měli znát vše, co potřebujete. Budete dobře znát hvězdy svého týmu, stejně jako to, které posty nejlépe sedí jednotlivým hráčům. Hlavně však už naplno okusíte atmosféru vrcholového turnaje. Nicméně v tomto zápase si nemůžete dělat žádné velké naděje, proti sobě totiž máte Mexiko. Je to finále a můžete vsadit krk, že ti Mexičani budou hrát jako o život. Hezký gól (dole).



1 Bez potrestaného Nevilla je Anglie zranitelná.

2 Blanco se propletl obranou a dává gól.

3 Naštěstí Beckham dokáže pálit jak ostrostřelec.

SLAVNÉ, SLAVNÉ DNY

→ **Z téhle rané verze hry** jsme se ledacos naučili. Třeba to, že když hned zkraje inkasujete, nemusíte si vůbec zoufat. Tedy pokud máte mužstvo plné hvězd (Owen, Beckham, Campbell a další), můžete se postupně do zápasu dostat, začít se prosazovat svými silnými stránkami, přesností, důrazem a rychlostí (Owen je skutečně raketa). Vyrovnání zařídil z dálky Beckham, přesnou a tvrdou ránou, na kterou gólman prostě neměl sebemenší nárok. Vítězný gól je klasickou anglickou akcí v posledních minutách zápasu. Scholes uvidí nabíhajícího Owena a posunuje mu míč do běhu. Ten se hravě dostává za obranu a stiskem △ plus ◎ střílí vítězný gól.







Zázračný chlapec: Owen zajistil Anglii velké vítězství.

WE ARE THE CHAMPIONS!

→ **O tomhle to celé je.** O vítězství. Nicméně i když vaše oblíbené mužstvo trofej 30. června nezvedne, vy ji můžete třímat v ruce každý den v roce. A nejenom v bílých dresech Albionu, ale třeba též jako Chorvati, Kostarika nebo Senegal...

Vítězství v turnaji by vám mělo zjednat přístup k dalším týmům. O nich se lidem od EA zatím příliš mluvit nechce (viz Sezame, otevři se na straně 22), můžete si ale být jisti, že odměnou za vítězství vám bude víc než jen kolečko vašeho virtuálního týmu kolem yokohamského stadionu s virtuálním pohárem v rukou. Pokud by tomu tak náhodou nebylo, pak by *FIFA World Cup 2002* mohla mít vážné problémy s životností. Recenzi vám přineseme už v příštím čísle.



Anglický sen: Ano, může se to stát. Dokonce i Česko může vyhrát.



VYHRAJTE!

Předplatné PSM

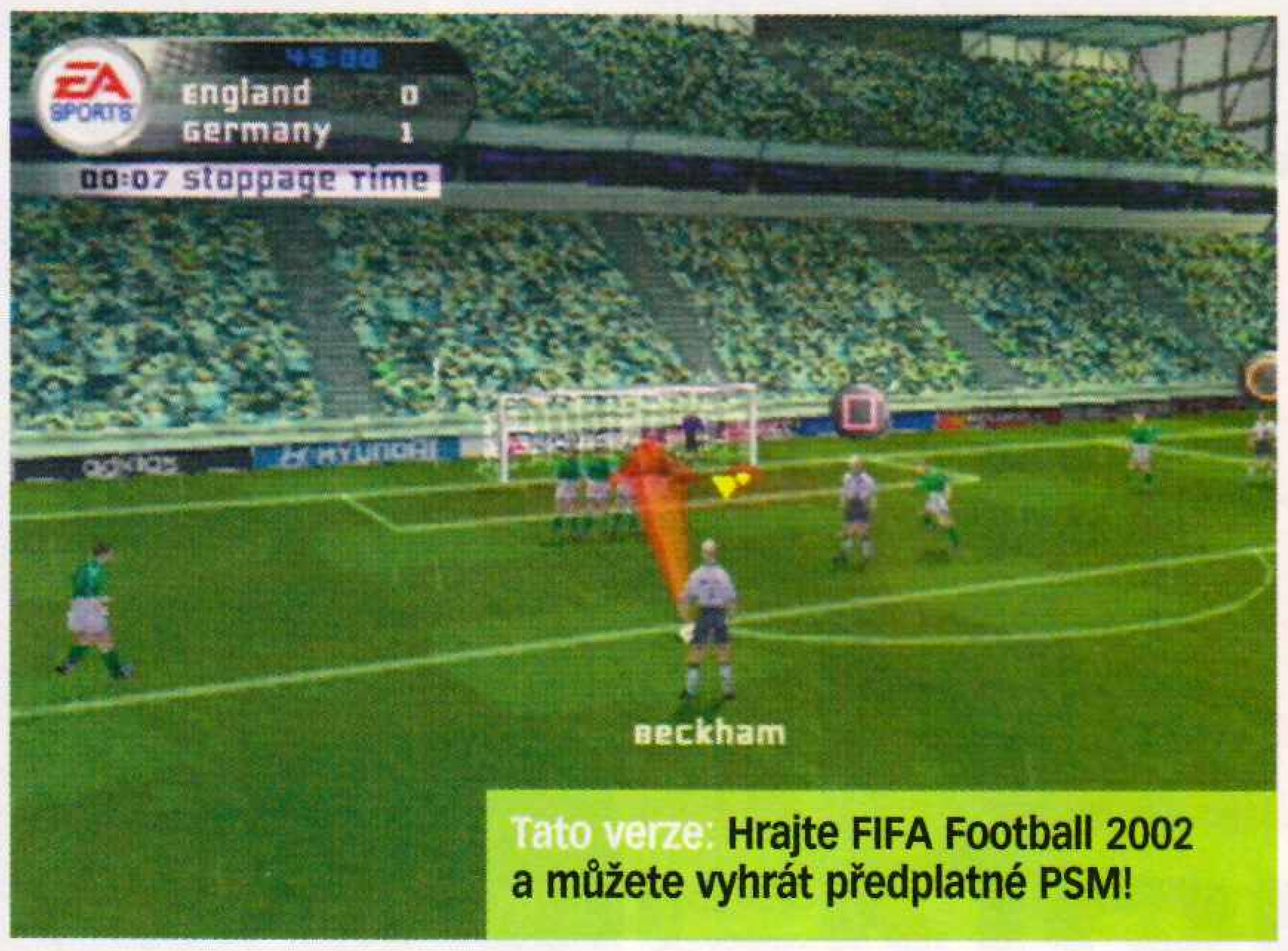
PSM VÁM DÁVÁ PŘÍLEŽITOST VYHRÁT HNED TŘI ROČNÍ PŘEDPLATNÉ PLUS HRU DLE VLASTNÍHO VÝBĚRU.

Rozhodli jsme se vyhlásit soutěž pro všechny pravověrné fanoušky fotbalu. Soutěž, ve které nejde o losování, ale o vaše znalosti a odhad. A o co jde? Hádáte správně, o vaše tipy na letošní Mistrovství světa.

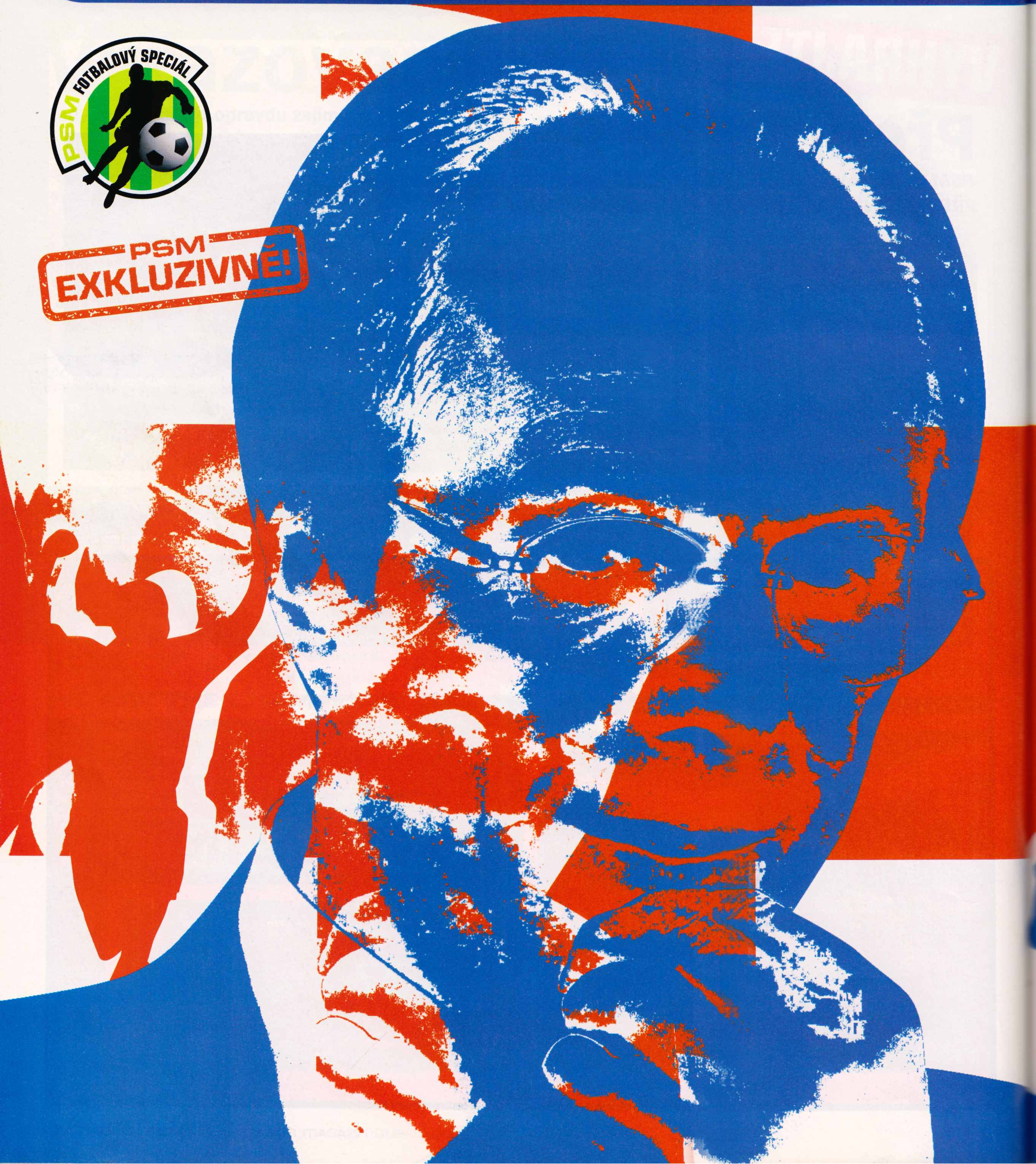
Vaším úkolem je pochopitelně co nejsprávněji stanovit úspěšné týmy. Nechceme toho málo - musíte správně určit dva semifinalisty, dva finalisty a také výsledek finálového utkání.

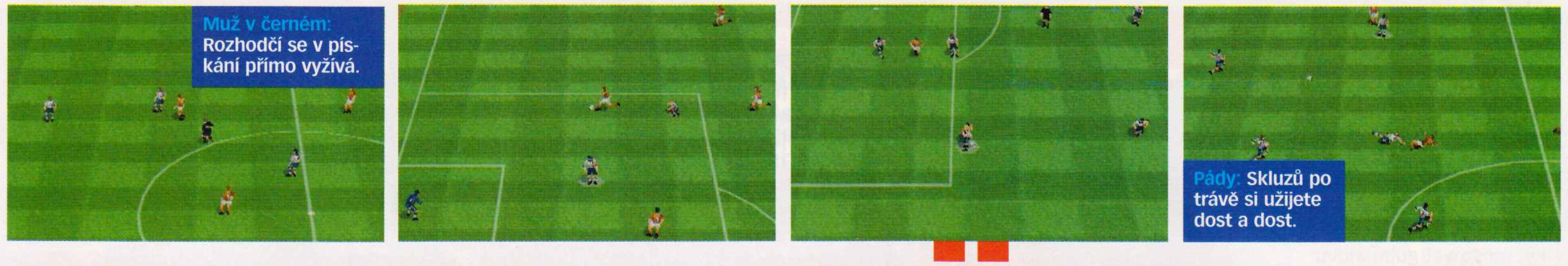
Pochopitelně není nutné pro vítězství správně uhádnout vše, co jsme zmínili - vyhrají prostě tři z vás, kteří se trefí nejpřesněji. V případě úplné shody rozhoduje los. A ne, nesnažte se nám napsat, že vyhraje česká reprezentace.

Uzávěrka tipů je v den výkopu prvního zápasu, tedy přesně 31. května. Času tedy habaděj. A jak už jsme zmínili, vyhrají tři nejpřesnější fandové. Předplatné PSM a každý jednu hru dle vlastního výběru. Své tipy zasílejte na obvyklou adresu redakce.



Tato verze: **Hrajte FIFA Football 2002 a můžete vyhrát předplatné PSM!**





Muž v černém: Rozhodčí se v pískání přímo vyžívá.

Pády: Skluzů po trávě si užijete dost a dost.

SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S WORLD CUP CHALLENGE

Tenhle nový fotbalový simulátor nesoucí jméno anglického kouče je rychlý a zběsilý jako oheň. Že by sežehl i *ISS* a *FIFA*?

FAKTA

DATUM VYDÁNÍ: **KVĚTEN**
VYDAVATEL: **3DO**
VÝROBCE: **ANCO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 4**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

Fotbal na PlayStation vždycky něco postrádal. Jasně, máme tu *FIFU* s její úžasnou atmosférou, pak taky přesložité a zmatené *Libero Grande*. A taky výtečnou kontinentální kombinační *ISS/Pro Evolution* plnou skvělých přihrávek. Ale stále tu chybí něco, co by mělo skutečný náboj a spád.

Tedy až do teď. Protože s hrou *Sven-Göran Eriksson's World Cup Challenge* vstupuje na scénu arkádové eso. Britští fotbaloví specialisté Anco usilují o to udělat ten nejzběsilejší fotbal, jaký jsme na naší konzoli zatím viděli. Můžete se proto těšit na dlouhé pasy, obranné zákroky v poslední chvíli a spoustu soubojů na ostří nože. Má-li být ovšem mistrovství světa skutečným festivalem fotbalu, pak přesně tyto věci k němu neodmyslitelně patří.

Příznivci Anco rozpoznají v téměř 3D světě *Sven's World Cup Challenge* mnohé prvky silně upomínající na starší arkádu *Kick Off 2* (její napodobeninu jménem *Total Soccer* si budete moci zahrát na příštím demo disku). A podobně jako *Kick Off*, i *Sven's Challenge* šlape neuvěřitelnou, téměř pinballovou rychlostí, a staví na stejně zjednodušeném ovládání. Je to jednorozměrné, leč totálně návykové.

Po teoretické stránce by zvládnutí *Sven's World Cup Challenge* nemělo představovat žádný problém, neboť pro kopnutí, hlavičku i zpracování míče používáte jediné tlačítko (⊗). Realita ovšem vypadá trochu jinak. Pokud si myslíte, že když zvládnete ovládání něčeho, jako je *FIFA*, máte v téhle arkádě vyhráno, pak jste šeredně na omylu, neboť vystřihnout třeba volej nad hlavou vyžaduje tak dokonalé načasování, jaké si obyčejně spojujeme se švýcarskými hodinkami. Stejně náročná je v téhle hře i kontrola míče, a to už vůbec nemluvíme o tom, jak obtížné je udělat otočku, aniž by vám hráč odpochodoval úplně jiným směrem než míč. Pravda, své přihrávky můžete neustále zdokonalovat a pokud se vám podaří třeba v centrech dosáhnout Beckhamovy úrovně, jste za vodou. Ale zůstaňte nohama na zemi, *Sven's World Cup Challenge* je totiž neobyčejně obtížný titul.

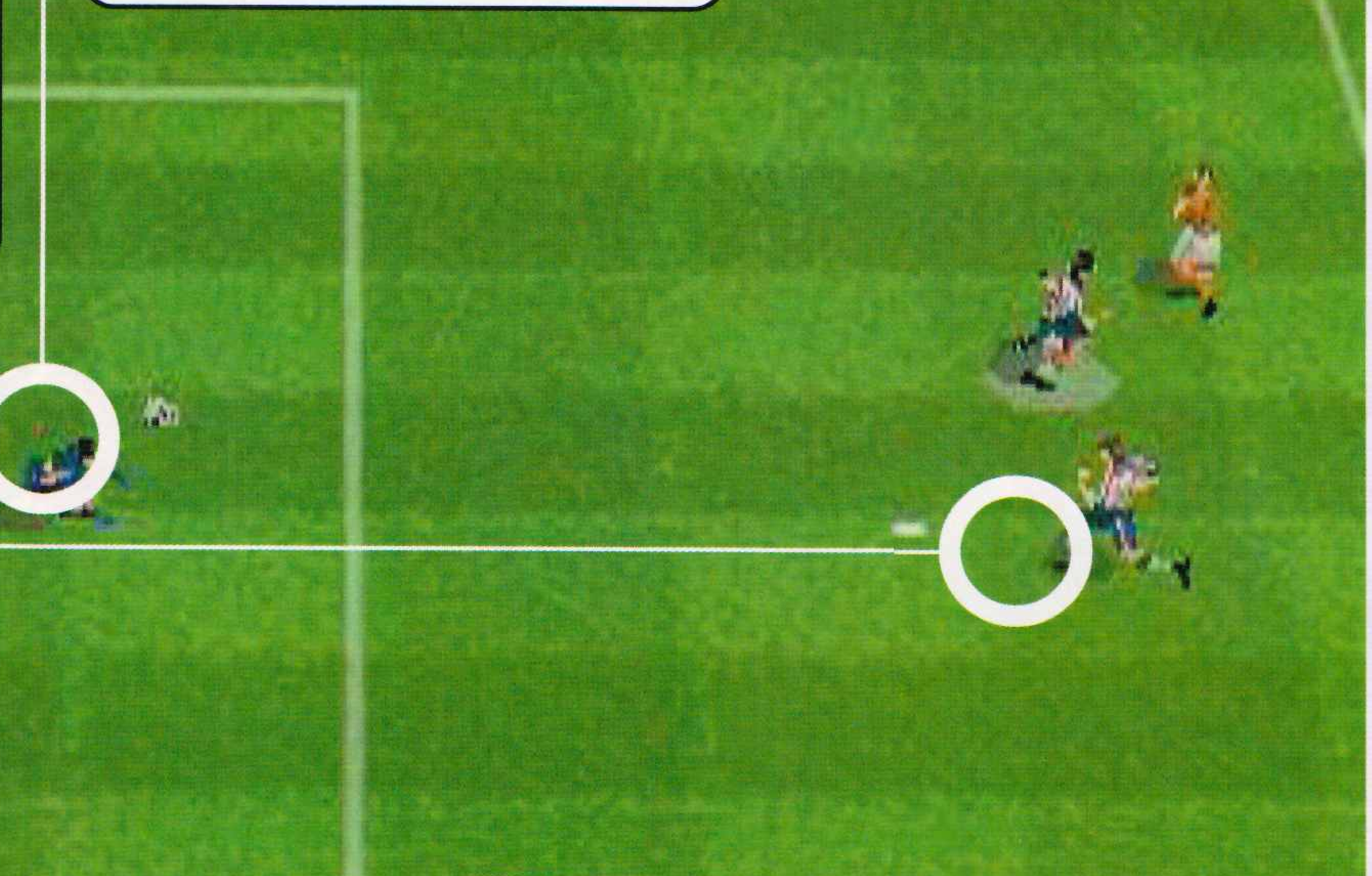
Navzdory tomu, že se jedná o arkádu, je zde hned několik různých scénářů, které dokonale otestují vaši trpělivost. Je zcela na vás, zda se rozhodnete procházet kvalifikacemi, nebo se pustíte přímo do turnaje. Je zde rovněž režim umožňující ušít si vlastní pohár doslova na tělo za použití náhodně zvolených týmů.

Sven-Göran Eriksson's *World Cup Manager*

Kouč anglického národního týmu nepropůjčil své jméno pouze nadupané *World Cup Challenge*, ale též novému manažerskému simulátoru. *World Cup Manager* vás na několik dní posadí do horkého křesla šéfa anglické reprezentace, a to v okamžiku, kdy se právě rozbíhají první kvalifikační zápasy.

Hra začíná tím, že vyberete 60 nejlepších hráčů v Anglii a během kvalifikačních zápasů sestavu omezíte na konečných 23. Na rozdíl od většiny manažerských her je tato zaměřena na budování týmu, takže bude jen na vás, kdo bude hájit barvy Albionu na východoasijských hřištích.

World Cup Manager vnáší svěží vítr do zatuchlého světa manažerských simulátorů a pokud se tvůrcům podaří vyvarovat neúnosně dlouhých nahrávacích časů, které jsou prokletím tohoto žánru, bude to obrovský hit. Obsáhlejší preview přineseme už v příštím čísle.



RYCHLÉ BREAKY

Sven sám se kdysi nechal slyšet, že nejvíce gólů padá z rychlých a dlouhých průniků vpřed. Tím sice neobjevil Ameriku, ale je pravda, že zkusit vystřelit z dálky, otestovat gólmanovu pozornost a pak se pokoušet dorážet je velmi účinná taktika.



Jděte do toho: Vybírání hráčů není nic moc, tady se obránci rozutekli.

HLAVIČKY

Trefit míč hlavou, to záleží hlavně na dobrém načasování. Musíte ve správný okamžik stisknout ⊗ - pokud se vám to podaří, míč se nádherně snese do sítě. Když to trefíte o sekundu špatně, máte smůlu.

VOLEJE

Kritici ostrovnímu fotbalu často vytýkají dlouhé nakopávané míče a snahu trefit z voleje nebo hlavou. Jenže ve *Sven's World Cup Challenge* tahle taktika opravdu funguje.



Marco, na zdraví: Jen redaktoři *PSM* umějí střílet z voleje jako Van Basten. My jsme totiž mistři.

POMALÝ POSTUP

Ačkoli hra není snadná, obrníte-li se trpělivostí a budete-li tvrdě trénovat, postupem času dosáhnete skvělé sehranosti, jaká charakterizuje třeba Real Madrid.



Zažerte se do toho: Zapomeňte na jemné přihrávky a centry z *ISS*. *Sven's Challenge* je celá o zuřivé akci. A existuje milion způsobů, jak si vstřelení gólu okořenit...

Generálové v záloze

Ovládnutí středu hřiště je nejjistější cestou k vítězství. My vám ukážeme, jak na to, a čeho byste se naopak měli vyvarovat.



1 Vývoj zápasu se může v téhle hře v jediném okamžiku změnit.



2 Když budete mít dobře rozestavěné záložníky, snadno budou dávat míče útočníkům.



3 Je ovšem pravděpodobnější, že vám balon seberou soupeři.



4 Samozřejmě, je snadné všechno totálně zkazit, třeba jako tady. Je to 0:1.

A kdyby vám ani tohle nestačilo, můžete si dokonce vyzkoušet jedno z několika klasických utkání z historie mistrovství světa.

Když si odmyslíme „realistické" možnosti, je *Sven's Challenge* arkáda ze staré školy. Sází na dravý a nekompromisní fotbal a trochu stranou nechává všechny ty okrasy kolem. Zda bude mít úspěch a zda udrží pozornost hráčů delší dobu, to bude zcela záviset na tom, jak dobře budou nakonec fungovat režimy pro více hráčů. Ale i zde vypadá *Sven* slibně, neboť Anco do hry vložila i jakýsi handicapový systém, díky němuž lze vyrovnat rozdíly ve výkonnosti mezi spoluhráči.

Scott Anthony

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

⊕ PLUSY
- Nejrychlejší fotbal na PS1
- Totálně návykové
- Stará škola

⊖ MINUSY
- Náročné ovládání
- Jednorozměrná hra
- Možná trochu dlouhé?

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ

Fanatičtí příznivci *Kick Off* si hru zamilují.

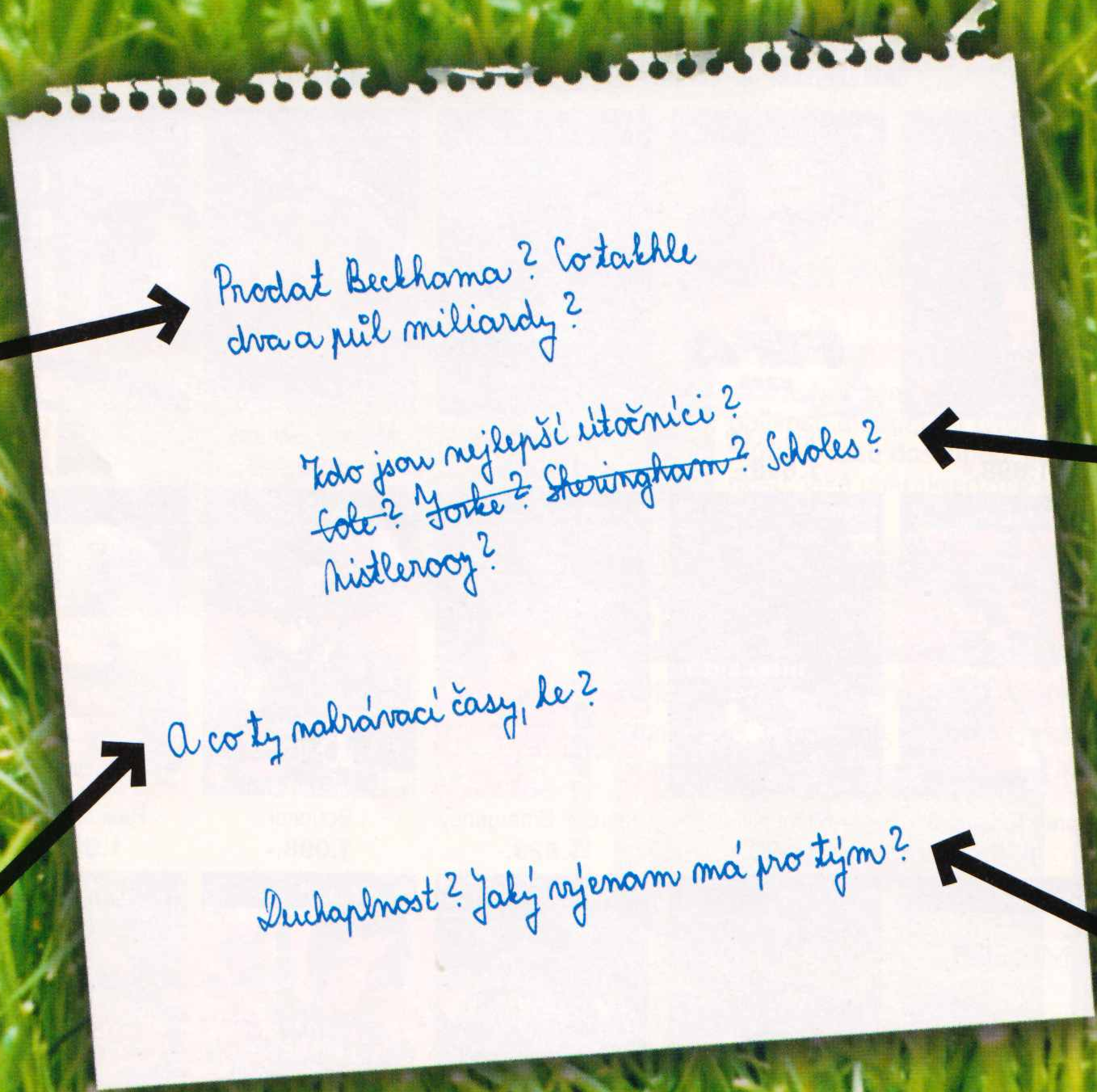


ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2002

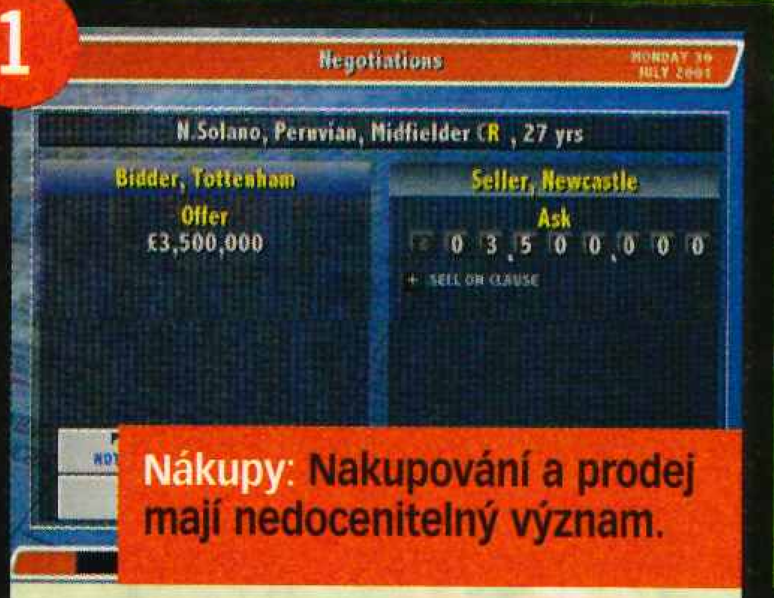
FOTBALOVÝ SPECIÁL PSM

Text: Lee Hall/Richard Keith

Uznávaný trenér Manchesteru United se chystá na svět vypustit zcela novou verzi svého úchvatného manažerského simulátoru, a tak jsme se museli chopit úlohy tajných agentů, proplížit se až k němu a uzmout mu několik cenných, ručně psaných poznámek. Ty jsme posléze odnesli k zakladateli Anco a tvůrci *Player Managera* Anilu Guptovi, a ten nám vysvětlil, co ty čmáranice vlastně znamenají.



1



Nákupy: Nakupování a prodej mají nedocenitelný význam.

„**Kdybych se ujal** Manchesteru United, okamžitě bych prodal Beckhama a spoustu dalších hráčů. Určitě bych si nechal Giggse. Někteří trenéři jsou ochotni dát za Beckhama šílené sumy, a přitom je jasné, že lze na trhu najít i velmi dobré a levné hráče. Za poloviční plat seženu dva skvělé záložníky."

2



Parťáci: Skvělé týmy potřebují vhodné dvojice útočníků.

„**Naprosto zásadní věcí** je najít vhodný pár útočníků. Vezměte si třeba konkurenční Liverpool. Michael Owen je skvělý koncový útočník, Šmicer je úplně jiným typem hráče. V týmu nepotřebujete dva útočníky, kteří budou hrát totéž. Potřebujete jednoho, který bude spíše hodně přihrávat a míň střílet, a jednoho, který bude šance proměňovat."

3



Nešvary: Nahrávací časy byly zkráceny.

„**Na nahrávacích časech** se stále pracuje. Pokaždé, když hra vyjde, píšete o nahrávacích časech. To není fér. Už se nám je podařilo skoro úplně odstranit, ale stále se tu vyskytují. Jsou nevyhnutelné, neboť konzoli využíváme z maximální kapacity."

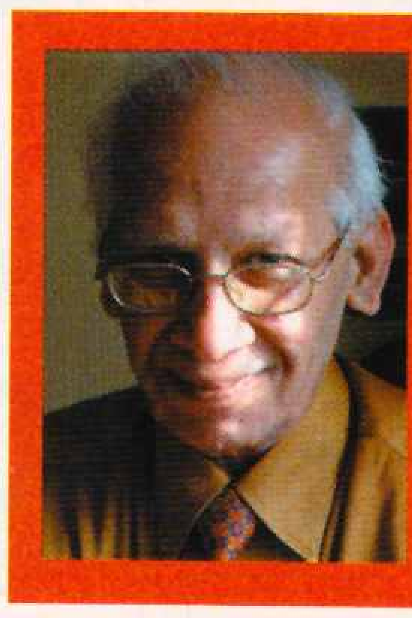
4



Vyváženost: Taktiku musíte přizpůsobit hráčovým schopnostem.

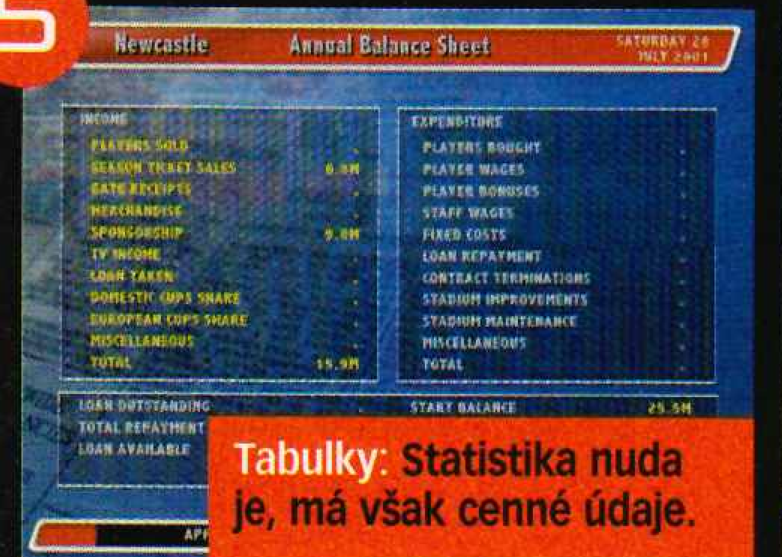
„**Máte-li v týmu** nějakého hodně útočného hráče, půjde vždy za míčem naplno. U středního obránce ovšem něco takového vůbec nepotřebujete, protože pak se nechá často zlákat a ponechá v obraně díru. Vezměte si třeba Hübschmana ze Sparty. Ten se občas nechá strhnout útokem a ponechal soupeři příliš místa pro protiútok."

ANIL GUPTA



Anil Gupta je hlavní muž společnosti Anco, jež na trh uvádí hry *Alex Ferguson's* a *Sven-Göran Eriksson's Challenge* a *Manager* (viz strana 24), plus *Kick Off 2002*. Anil začal svou kariéru coby prodavač her na Spectrum. Jakožto programátor má též hodně co mluvit do samotného procesu vytváření her. Navíc se ukázal jako talent na vyhledávání mladých, nadějných programátorů.

5



Tabulky: Statistika nuda je, má však cenné údaje.

„Hru jsme ukázali známému britskému trenérovi Bobby Robsonovi, který na ně řekl: „Takhle to nefunguje". Když ponecháme stranou statistiky (což znamená, že kvality hráče musíte odhadnout z grafů a tabulek), prohlásil, že „Skutečné zápasy jsou úplně jiné". Ano, jenže kdybychom měli úplně realistický fotbal, dokážete si představit, jaká by to byla nuda? A proto tu je víc akce. Kdyby to bylo úplně realistické, nestálo by to vůbec za hraní".

Je to jako ve skutečnosti?
– zeptat se Bobbyho R.

Kde má kdo hrát?
Co znamená to R, L a C?

6



Levák: Kam s ním?

„Dali jsme do hry novou funkci, jež vám ukazuje, jak dobří jsou hráči na obou stranách hřiště. Pokud například u nich svítí R tmavě, pak to znamená, že jsou silní na pravé straně. Pokud svítí světle, znamená to, že jejich schopnosti na této straně docela ujdou, a pokud se R vůbec neobjeví, nestojí napravo za nic."

Lepší pohyb s míčem

a taky centrování

Vždy sledujte zápasy!

Co si o tom myslí Martin?

A co příští rok? Půjdu už do penze?
Musím se zeptat manželky...

7



Disciplína: Hráči by měli být zodpovědnější.

„Dříve hráči běhali i bez míče, když jste jim to nařídili. Často ovšem odběhli od hráče s míčem tak daleko, že byla jejich pozice vlastně úplně na nic. Teď jsme to proto udělali tak, že se dávají do běhu pouze tehdy, když máte míč na polovině soupeře."

8



Dejte to před bránu: Anco zdokonalilo centrování.

„V letošní verzi jsme výrazně zlepšili centrování. Hráči si mnohem lépe nabíhají kolem čáry a navíc odtud dokonale centrují."

9

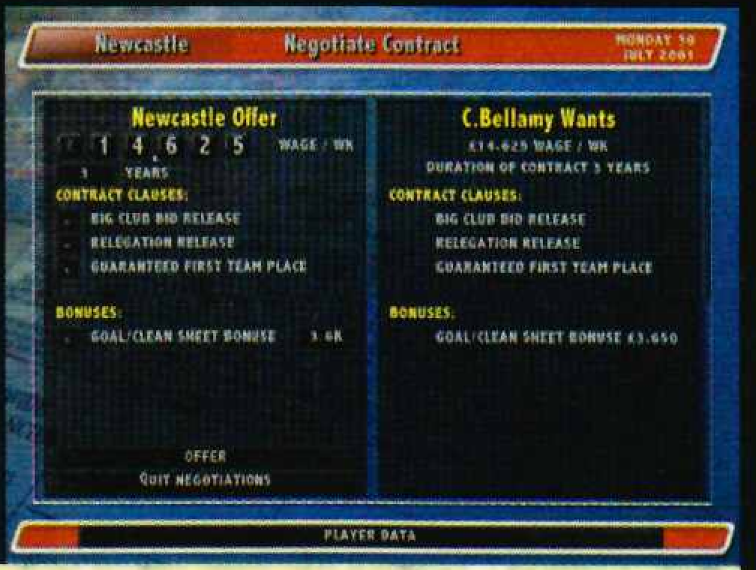


Dívejte se a učte: Jakmile jste ve hře, sledujte zápasy.

„Potřebuji vidět nejméně šest zápasů, abych viděl, jak tým šlape dohromady, a potom se na to podívat ještě přes scanner. Ten je důležitý taky proto, že vidíte, jak se tým stává opravdu stabilním.

11





„Myslím, že pro PlayStation uděláme ještě jednu verzi *Alex Ferguson's Player Manager*, protože do téhle se nám nepodařilo vtěsnat žádné nové funkce, aniž bychom museli obětovat něco z toho, co ve hře už máme.

Možná uděláme nějakou verzi s týmy z nižších ligových soutěží a dáme hráčům šanci okusit ještě jinou rovinu fotbalového managementu. Je těžké dostat tam všechno, co bychom chtěli.

10



Tréninkem k vítězství: Pozor na to, kolik informací vypustíte.

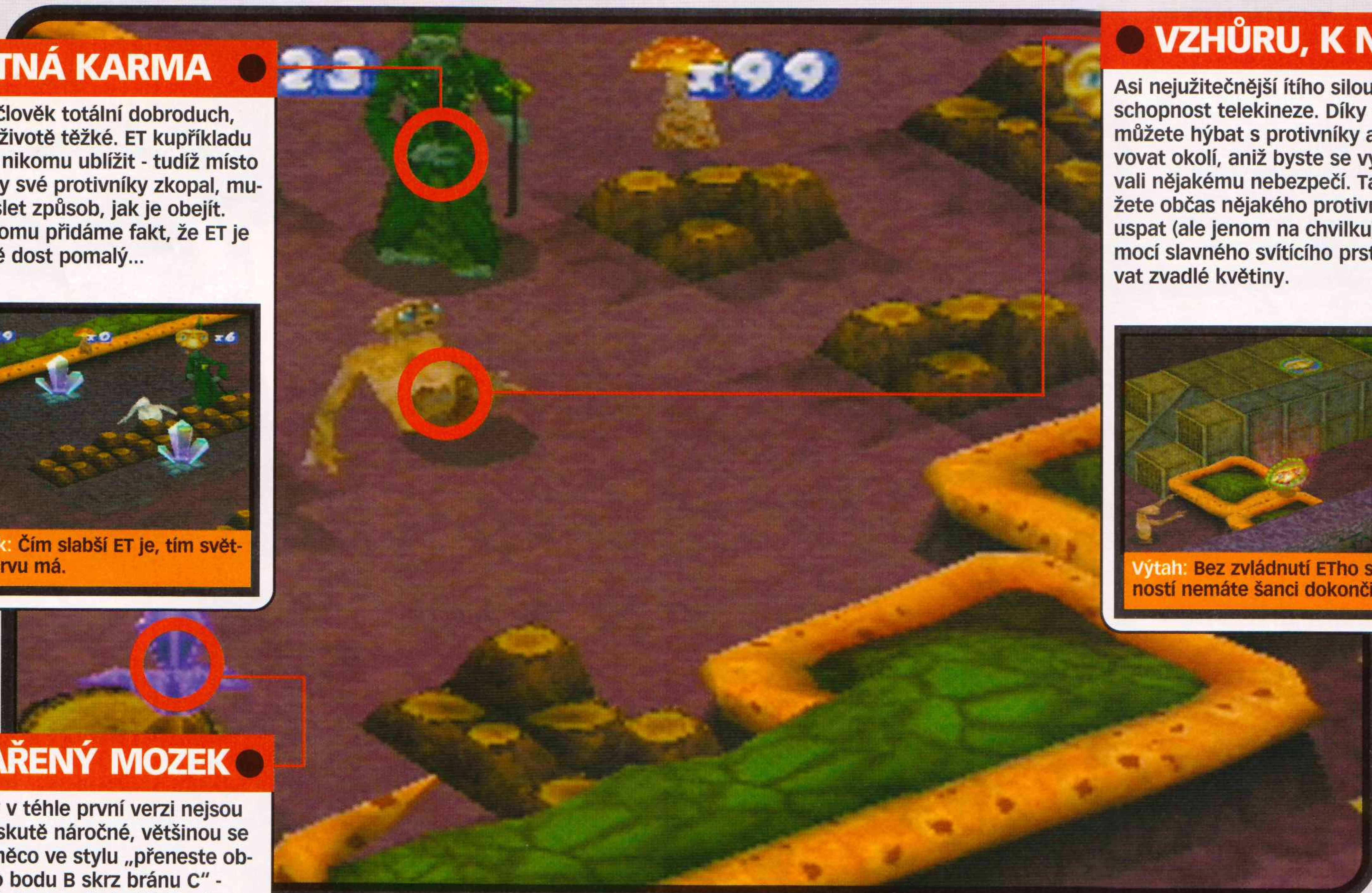
„Ukázali jsme hru několika méně známým trenérům a ti nám shodně potvrdili, že jejich největším problémem je přinutit hráče, aby se ve hře koncentrovali na více než jednu věc. To hráči hry mají spoustu problémů s tím, jednu jedinou věc na obrazovce vůbec provést!"

starostlivý/milý/vrásčitý/mimozemšťan

DATUM VYDÁNÍ: **KVĚTEN**
VYDAVATEL: **UBI SOFT**
VÝROBCE: **UBI SOFT**
VÍCE INFO: **WWW.UBISOFT.COM**

ET: Interplanetary Mission

Co znamená E.T.? Extra-terrestrial nebo Ekologický terorista?



ŠPATNÁ KARMA

Když je člověk totální dobroduch, má to v životě těžké. ET kupříkladu nemůže nikomu ublížit - tudíž místo toho, aby své protivníky zkopal, musí vymyslet způsob, jak je obejít. Když k tomu přidáme fakt, že ET je poměrně dost pomalý...

Šedivák: Čím slabší ET je, tím světlejší barvu má.

VZHŮRU, K NEBI

Asi nejužitečnější ítího silou je schopnost telekineze. Díky tomu můžete hýbat s protivníky a přestavovat okolí, aniž byste se vystavovali nějakému nebezpečí. Také můžete občas nějakého protivníka uspat (ale jenom na chvilku) či pomocí slavného svítícího prstu oživovat zvadlé květiny.

Výtah: Bez zvládnutí ETho schopností nemáte šanci dokončit hru.

ZAPAŘENÝ MOZEK

Hádanky v téhle první verzi nejsou nijak třeskutě náročné, většinou se jedná o něco ve stylu „přeneste objekt A do bodu B skrz bránu C" - prostě úkoly, které zbožňují tvůrci her celého světa. Ovšem v téhle hře je to trochu vylepšeno tím, že většina z objektů je živá, a dřív, než je budete eskortovat do bodu C, je musíte chytit. Žádná sranda.



Skladování slonů: Místo klíčů budete otvírat dveře těmihle příšerami.

Ani se mi nechce věřit, že je to tak dlouho, co E.T. poprvé zakňoural svou větu „E.T. phone home". Dvacet let. Neuvěřitelné. Drew Barrymoreová byla tehdy ještě mladou holčičkou a Harrison Ford začínajícím hercem. Dvacet let. A teď se E.T. vrací. Na plátna kin - i do světa počítačových her.

Jaká hra to může být? Jasné je, že mírumilovný E.T. nebude chodit s brokovnicí a ustřelovat králíčkům mozečky. Dokonce i pobíhání a skákání roztomilým příšerkám po hlavách by se k němu moc nehodilo. Takže na něj nakonec zbyla čistá logička. E.T má za úkol sbírat na různých planetách vzorky (rostlin, ne močí) a přitom řeší různé problémy (povětšinou jak dostat kytku tam, kde má být, aby se otevřely další dveře) a prchá před agresivními příslušníky cizí fauny.

V tom mu pomáhají jeho ítíovské superschopnosti - o kterých se ale dost rozkecáváme u obrázků, takže by to tady bylo jako nošení mimozemšťanů do létajícího talíře. Co se týče grafiky, tak z toho, co jsme zatím viděli, se zdá, že hra barvami a rozmanitostí oplývat příliš nebude, a dokonce nebude ani nijak závratně dlouhá. Ale co - logických her je málo, léto bude nudné, tak proč si nezahrát na emzáka?

● Jiří Pavlovský

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

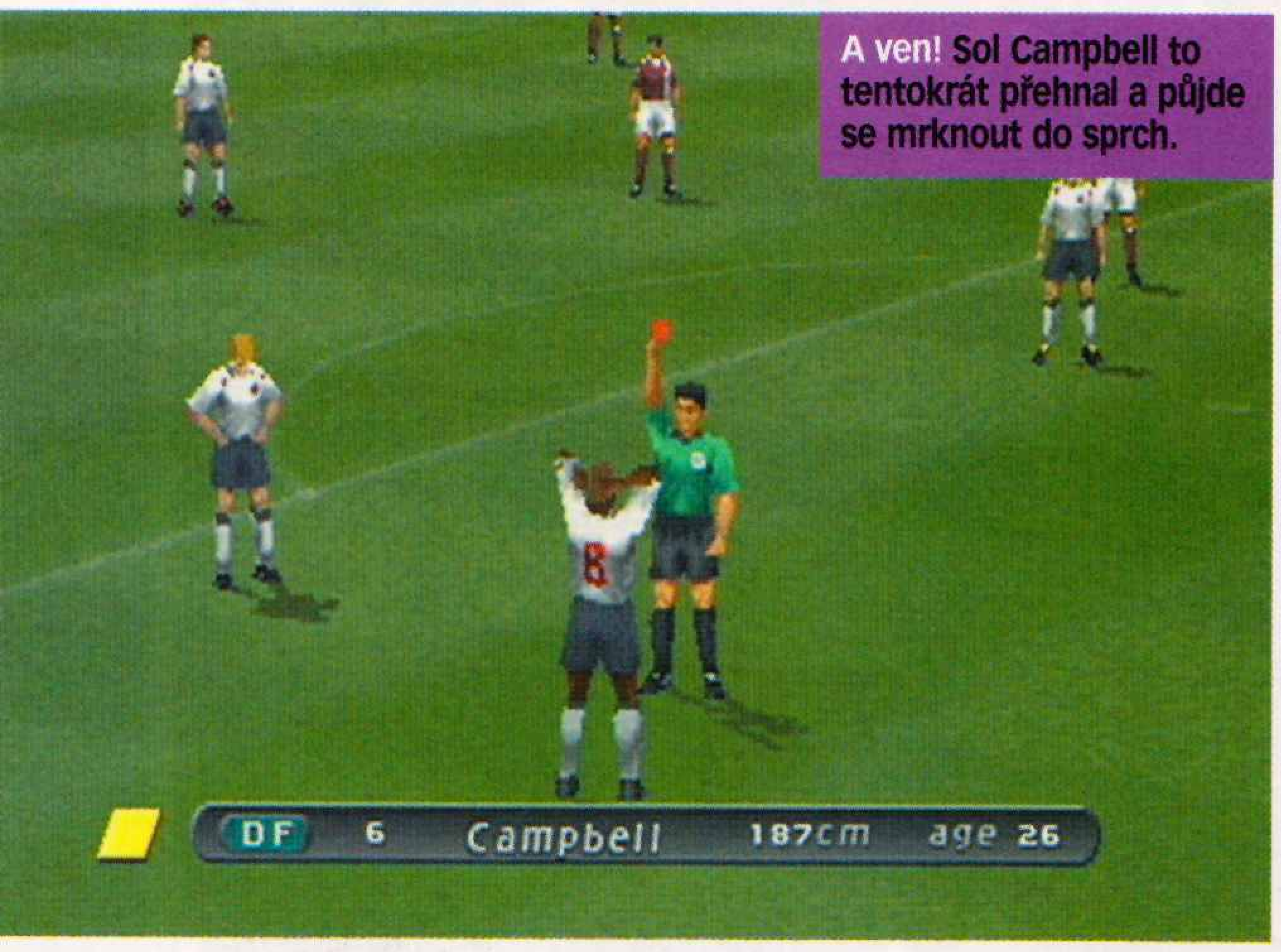
PLUSY	MINUSY
● ET je slavná figurka	● Trochu krátké
● Nejste svázáni časem	● Nepříliš hezká grafika
● Jednoduché na pochopení	● Předpokladatelné

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Žádná bomba, ale sympatická hra pro chvíle relaxace.





Placírkou plác: Emil Hezký a jeho elegantní zakončení.



A ven! Sol Campbell to tentokrát přehnal a půjde se mrknout do sprch.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KONAMI**
VÝROBCE: **KONAMI**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 8**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ISS PRO EVOLUTION 2
PSM36 10/10
Nejlepší fotbal za nejlepší cenu.

FIFA 2002
PSM45 7/10
Jednoduché arkádové kopání do mičudy.

PRO EVOLUTION SOCCER

Žádné zklamání. Je to opět nepochybně nejlepší fotbalová simulace. Jenomže...

Přestože je *Pro Evolution Soccer* opravdu špičková hra, nedočkáte se ode mne tentokrát klasické a očekávané hlášky, že je nejlepší simulací fotbalu všech dob a napříč všemi platformami. I kdybych pominul skvělou stejnojmennou hru pro PS2, zůstává pro *Pro Evolution Soccer* ještě jeden neporazitelný soupeř, a to rok starý předchozí díl této slavné série - *ISS Pro Evolution 2*. A právě v tom je onen kámen úrazu, to je právě ono „jenomže" v podtitulku této recenze. Stručně a jasně - slovíčko Evolution (vývoj) v názvu hry je tentokrát jen reklamním šidítkem: *Pro Evolution Soccer* totiž nenabízí o nic víc a o nic míň než *ISS Pro Evolution 2*, což je rozhodně velice špatná zpráva pro ty, kteří očekávali převratné novinky, nové herní módy, případně alespoň nápravu drobných chyb, které hráči tomuto jinak skvělému fotbálku vyčítají - neúplnou licenci a špatný komentář. A dokonce tu nejde jen o nějakou přibližnou podobnost obou dílů, jedná se v podstatě o tutéž hru znovu vydanou pod jiným názvem - jak naznačuje rámeček na vedlejší stránce.

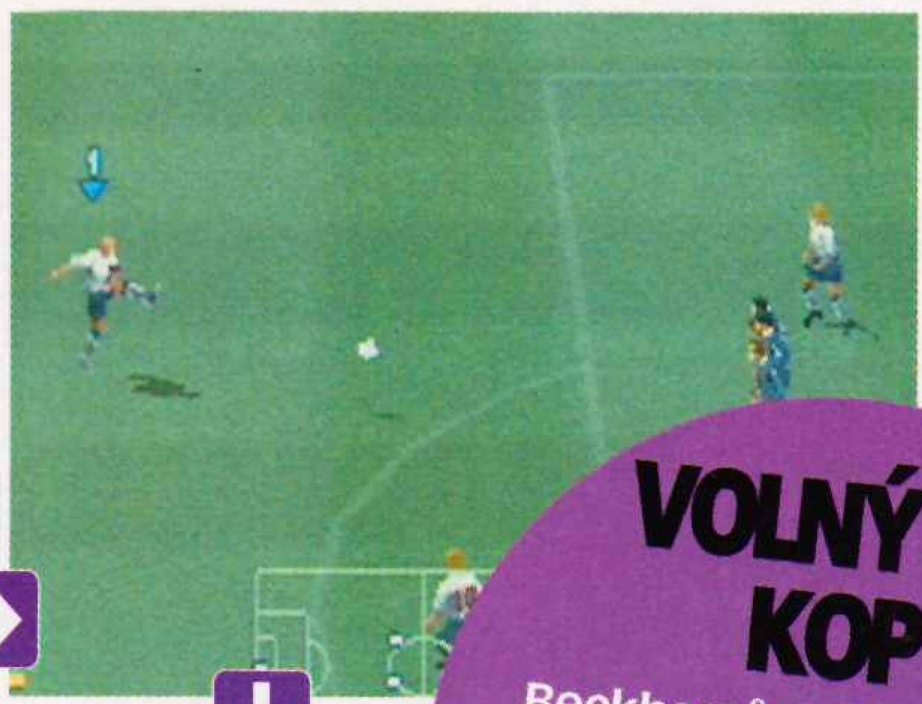
Tuhle doslova prekérní situaci jsme se rozhodli řešit dvojím hodnocením, jak jste již jistě zjistili letmým pohledem na protější stránku. Nemohli jsme pominout fakt, že pro majitele *ISS Pro Evolution 2* nemá tohle „druhé vydání" prakticky vůbec žádný smysl, na druhé straně je *Pro Evolution Soccer* samozřejmě tak skvělým, bezkonkurenčním fotbalovým simulátorem, že si nejvyšší hodnocení rozhodně zaslouží (stejně jako si ho zasloužil předchozí díl). Pro toho, kdo kopanou opravdu miluje a rozumí jejím drobným finesám, nemůže žádná jiná fotbalová hra přinést tak působivý zážitek, jako právě tohle parádní dílko od Konami - tady vás nikdo nepovede za ručičku jako například v sérii *FIFA* od EA Sports, kde je vše přesně nalajnováno tak, aby se hráč co nejméně namáhal na cestě za jednoduchými vítězstvími. Tady musíte o své místo na fotba-



Šampióni? Těžko říct, jestli to takhle dopadne i na letošním mistrovství světa. Sotva...

„Slovíčko Evolution v názvu hry je tentokrát jen obyčejným reklamním šidítkem. Žádný vývoj..."









VOLNÝ KOP

Beckhamův džob

Dát gól z trestňáku je fakt obtížné. Technicky je to jasné: stiskněte tlačítko pro střelbu zhruba do 2/3 a analogovou páčkou přidejte směr i rotaci. Často ovšem trefíte zeď, ještě častěji jde střela vysoko nad. Tak už to ve fotbale chodí.



Marnost: Jedenáct maníků ve velkém vápně a balón nikde.



Najděte pět rozdílů

Chcete si zahrát populární postřehový kvíz?

ORIGINÁL!



Tak tady ho máme, *ISS Pro Evolution 2*, skvělý fotbalový simulátor a chloubu konzole PlayStation. Všimněte si, jak Michael Owen bez rozpaků proniká už v první minutě zápasu zkoprnělou argentinskou obranou - defenzivní záložník Veron (vlastně Verron) jeho průnik, zdá se, trochu podcenil. Věřme, že se z toho alespoň poučí pro příští zápasy...

TOTÉŽ!



Nepoučil se, Veron (vlastně Revon). Michael si to zase peláší argentinskou obranou. Myslíte si, že se jedná o nějakou veselou fotomontáž? Omyl, tohle je prostě jen dokonalá zrcadlová kopie: představuje se vám zbrusu nová hra, *Pro Evolution Soccer*! Smekáme klobouk před Konami - proč vymýšlet vymyšlené, že...

ORIGINÁL!



Takhle to válela anglická reprezentace loni, ještě s důchodci Adamsem a Shearerem v sestavě, se Scholesem na postu ofenzivního záložníka a vzadu s brankářem Seamanem, který je populární tím, že pustí všechno, co ho zrovna náhodou netrefí. Grafika menu je hezká, přehledná, modrá, zelená, červená, s bílými prvky.

ZMĚNA JE ŽIVOT!



Rok se sešel s rokem, Seaman pořád straší v brance, místo Adamse hraje Campbell, místo Shearera černý Emil. Beckhama už nebaví běhat kolem pravé lajny? No budiž. Ale ta grafika menu, ta je hezká, přehledná, modrá, zelená, červená, s bílými prvky.

lovém slunci tvrdě bojovat, ale na druhé straně jste pak za svou vytrvalost bohatě odměněni. Můžete hrát hodiny, týdny, měsíce, a nikdy nedáte úplně stejný gól, nikdy neproniknete obranou podle nějakého předem naskriptovaného scénáře, nikdy si nemůžete být jisti, jak důležitý byl právě prohraný individuální souboj u autové čáry uprostřed hřiště. Budete kombinovat v tísni, přihrávat na jeden dotek, kličkovat a krýt si míč mezi obránci, tvrdě a důrazně atakovat soupeřovu rozehrávku, vysunovat útočníky dlouhými pasy, a zjistíte, že zakončovat akci jednoduchým naběhnutím do šance a střelou není tak snadné, jak se nám snaží namluvit konkurenční tituly. Kolik střel zablokují obránci, kolik vašich přihrávek zachytí soupeř uprostřed pole, kolikrát vám v poslední chvíli vypíchne míč v jasné šanci, kolik zmařených rohových a trestných kopů provedete, než se vám konečně podaří této výhody využít. V *Pro Evolution Soccer* prostě nemáte nikdy nic předem jisté, stejně jako ve skutečném fotbale.

Už bylo naznačeno, že hra má i své minusy, které však žádným způsobem neovlivňují to podstatné - fantastickou hratelnost a obdivuhodně reálnou simulaci fotbalových zákonitostí. Jména hráčů jihoamerických a některých evropských týmů (jsou to ty mimo EU včetně české reprezentace) si nakonec můžete opravit v editoru, a tak ke tvrdé kritice zbývá už jen onen nešťastný komentátor. Jeho „exit" či „báéd" vás bude sice dohánět k šílenství, ale přesto si *Pro Evolution Soccer* nejvyšší hodnocení určitě zaslouží, protože v celkovém kontextu jsou tyto nedostatky skutečně jen drobnými prkotinami.

● Milan Jablonský

MŮŽETE...



● HRÁT MASTER LEAGUE! Na začátku dostanete do rukou tým zbědovaných nešťastníků, se kterými musíte pár zápasů vyhrát nebo aspoň zremizovat, abyste získali kredity, mohli si nakoupit kvalitnější hráče a časem postoupit do nejvyšší soutěže. Na nízkou a střední obtížnost v ní pak získáte titul šampiónů bez větších problémů, pokud si ale nastavíte „hard", budete mít potíže i s pouhým postupem do nejvyšší ligy. Nezapomeňte si vítězstvími v turnajích odemknout špičkové týmy minulosti - jejich hráče pak můžete nakoupit do svého týmu.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 9
Vynikající animace hráčů.

● HRATELNOST 10
Jedním slovem - geniální.

● ŽIVOTNOST 10
Především díky Master League dlouhá.

CELKOVĚ 10/10
Na PS1 asi už nikdy nevyjde lepší fotbal.

Ale pokud už máte ISS PE2...

CELKOVĚ 2/10
Je zbytečné vyhazovat peníze za aktualizované soupisky týmů.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **JVC**
VÝROBCE: **JVC**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PANZER FRONT
PSM38, 9/10
Originál, při němž se zem otřásá.

COMMAND&CONQUER
NERECENZOVÁNO
Špičková akční strategie nahlížená shůry.

„Ať jste ve hře nováčkem či veteránem, zjistíte, že to je úžasná akčně-strategická bojovka."





Menu: Vyberte si zbraně a vzhůru do boje!





Kraksna: Ale na tanky platí.



PANZER FRONT BIS

PSM EXKLUZIVNĚ!

Achtung! Jsme zpět na východní frontě a čeká nás další heavy metalový nářez. Nezapomeňte si vzít na uši sluchátka...

„Sie vergeuden munition! Sie sind ein dumkopf!" Tak tohle byl náš německý velitel. Řve, že plýtváme municí, a musíme přiznat, že má pravdu. Zatím se nám totiž podařilo udělat tak akorát pořádný kravál, prozradit své palebné postavení a vyhodit do vzduchu pár bezvýznamných babarabizen. Nic moc, co?

Takovýchhle nadávek ale při prvních pokusech o hraní *Panzer Front Bis* uslyšíte spoustu. Jak vám řekne každý příznivec originálu *Panzer Front* (PSM38, 9/10), není to žádná pitomá střílečka. Když sedíte v dvacetitunovém kolosu s dělem nad hlavou, nemůžete jednoduše namířit na cíl a stisknout spoušť. Musíte taky přesně odhadnout vzdálenost od nepřítele, nastavit dostřel, ujistit se o postavení nepřítele radarem a pak teprve pálit. Není to nic snadného, ale časem to zvládnete.

Touhle dobou jste jistě už uhodli, že se jedná o tankový simulátor. I když druhý díl hry není úplně nepodobný prvnímu *Panzer Front*

„Můžete si dokonce navrhnout vlastní znaky na tanku."

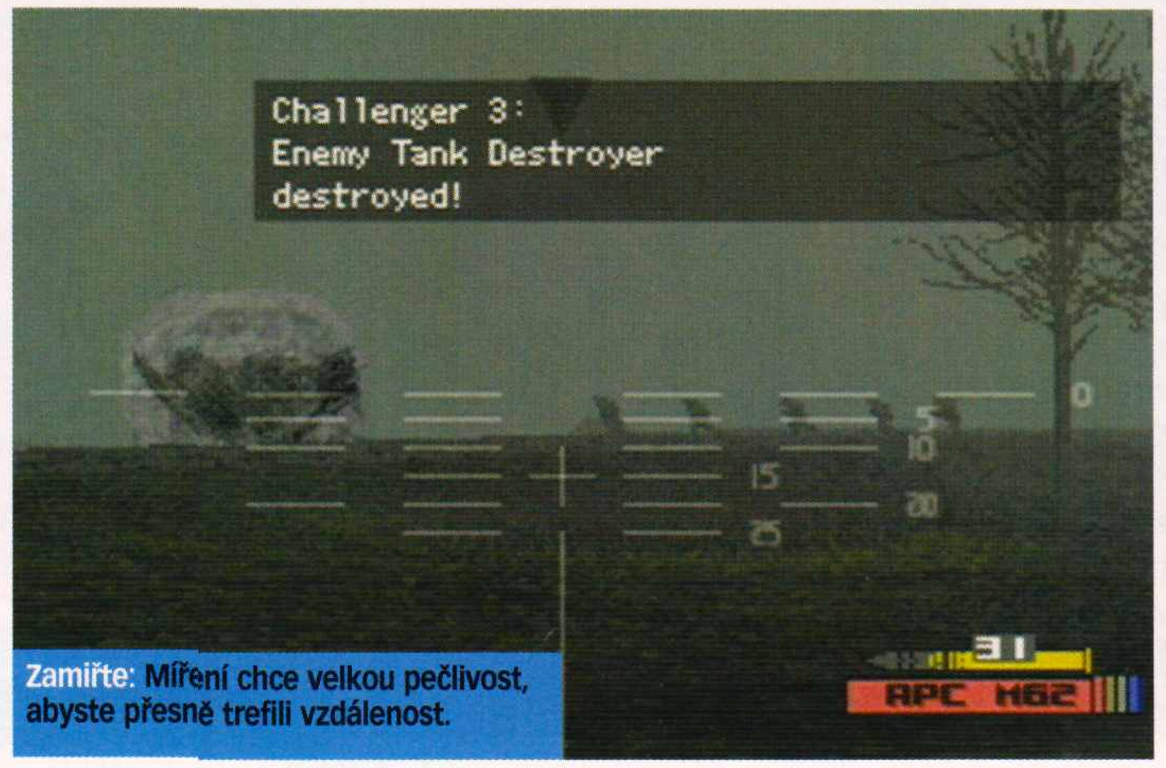
MŮŽETE...



ŘÍDIT DIVIZI
Můžete poslat své spolubojovníky na přesně určené místo. Musíte ovšem zvládnout řadu útočných i obranných rozkazů, a taky budete potřebovat vědět, jaký přesně mají tyto rozkazy dopad - pak ze hry i svých kolegů vytěžíte maximum.

(k tomu se dostaneme později), je to úžasná zábava. Svezete se v docela slušném výběru historických tanků a zažijete věci, o kterých byste si jinak mohli nechat jen zdát. Jen si to představte... je deštivé, sychravé ráno a vy vedete skupinu pěti Panzerů proti francouzské čelní linii. Hned za kopcem je opevněné nepřátelské postavení se spoustou nejrůznějších jednotek, včetně pěšáků s protitankovými střelami, děly a dalšími tanky. Jak budete pokračovat, to už je jen na vás... nicméně věřte nám, že v téhle hře existuje možnost vybrat si *správnou* cestu stejně tak jako *špatnou*.

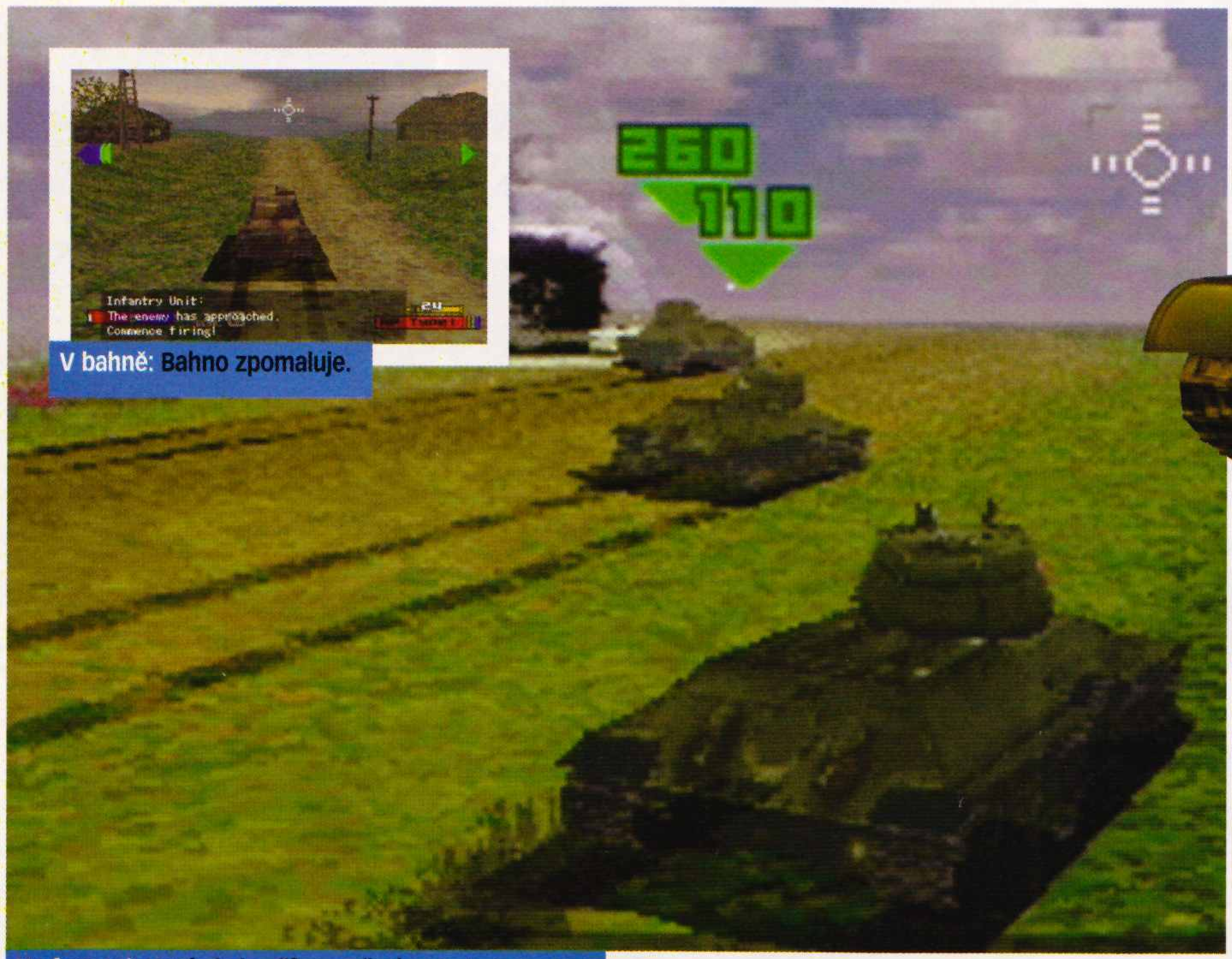
Stačí přejet ten nesprávný kopec a za chvíli z vás bude kouřící hromada šrotu. A právě tady se vám náramně šikne mini mapa. Pauzněte hru, v klidu si prohlédněte bitevní pole, a te-



Zamiřte: Míření chce velkou pečlivost, abyste přesně trefili vzdálenost.



TOP TIP
V oblaku kouře
Když to náhodou dostanete a začne vám hořet tank, přivolejte si na pomoc vzdušné síly nebo přikažte spolubojovníkům, aby nepřítele zasypali hustou palbou.



V bahně: Bahno zpomaluje.

Ve formaci: Není nic hezčího, než vést do boje tankovou divizi. HURÁÁÁÁ!





„Je těžké vidět v *Panzer Front Bis* jen pokračování originálu."

Oprve na základě toho si vytvořte své bojové plány. Ve zmíněném případě třeba můžete objet kopec z boku a do hloučku vojáků poslat nějakou vysoce výbušnou střelu. Nebo svým spolubojovníkům nařídíte zaútočit z druhé strany kopce a přilákat na sebe nepřátelskou palbu, zatímco vy se nepozorovaně dostanete nepříteli do týla a zlikvidujete jej odtud. A v tom spočívá krása celé hry - máte tu totiž různé možnosti.

Můžete ji hrát způsobem, který si vyberete vy, a když vaše snažení přinese plody, chutnají o to sladčeji.

Vynikajícím obohacením hry je režim, v němž si vytváříte vlastní mise. Dostanete možnost napsat si vlastní scénář a do toho nejmenšího detailu si můžete všechno naplánovat sami. Chcete ochutnat trochu dějin a zkusit znovu Dunkirk, kdy se polovina německé armády vrhla na hrstku rozprášených spojeneckých jednotek? Klidně můžete. Je tu neuvěřitelná zásoba proměnných jako počasí, výchozí pozice, AI nepřítele, zprávy, jež dostáváte z generálního štábu... dokonce si můžete navrhnout i vlastní znaky na tank. Hra prostě oplývá tolika možnostmi, že člověku přechází zrak.

Panzer Front Bis není jen obyčejné pokračování prvního dílu, byť zde najdete vše, co bylo v původní hře. Pokud jste se v originálu propracovali někam dál, zjistíte, že tady znovu procházíte důvěrně známé terény. Nicméně to hlavní zůstává stejné, ať jste původní hru hráli, či nikoli: je to špičková akčně-strategická bojovka, jejíž dokončení vám bude trvat celé věky a při které se královsky pobavíte. Pokud jste originál dohráli až do konce, asi sáhnete hlavně po deseti nových misích, konstrukčním režimu a široké paletě nových vozidel. Jen počítejte s tím, že uvidíte i hodně věcí, které jste viděli už v prvním dílu.

● Al Bickham

TOP TIP

Palte z dálky

Je nepřítel v přesile? Nemusíte si dělat starosti... přivolejte si na pomoc dělostřelectvo. To má největší efekt, když jsou nepřátelské síly silně koncentrované.



Vy tu velíte!

V bitevním poli velíte svým spolubojovníkům a řídíte operace. Co byste mohli chtít víc?

VÝCHOZÍ ROZKAZ



Na začátku každé mise musíte dohlédnout na to, aby vaši muži jeli správným směrem. Vytáhněte taktickou mapu a rozdejte rozkazy.

NEPŘÍTEL V DOHLEDU!



Nepřítel! Ukáže se vám, jakmile vás zahlédne, takže buďte stále v pohybu a všímejte si, jak je daleko.

KONTROLA POSTAVENÍ



Když zaujmete vhodnou palebnou pozici, musíte se postavit tak, abyste stáli čelem k nepříteli - a vpředu tak měli silnější obranu.

PAL!



Když zaujmete postavení, je čas se přepnout do střelecké perspektivy. Pak už jen namiřte, vypočítejte vzdálenost a proveďte úkol.

MŮŽETE...



● POSLOUCHAT VELITELE

V zápalu bitvy, když kolem vás všechno bouchá a hoří, může být někdy docela těžké přesně zjistit, co se děje v dálce. Proto naslouchejte veliteli tanku. Ten má dalekohled a řekne vám, zda jste zasáhli nebo minuli. Když ovšem minete, dá vám to hodně najevo.

VERDIKT

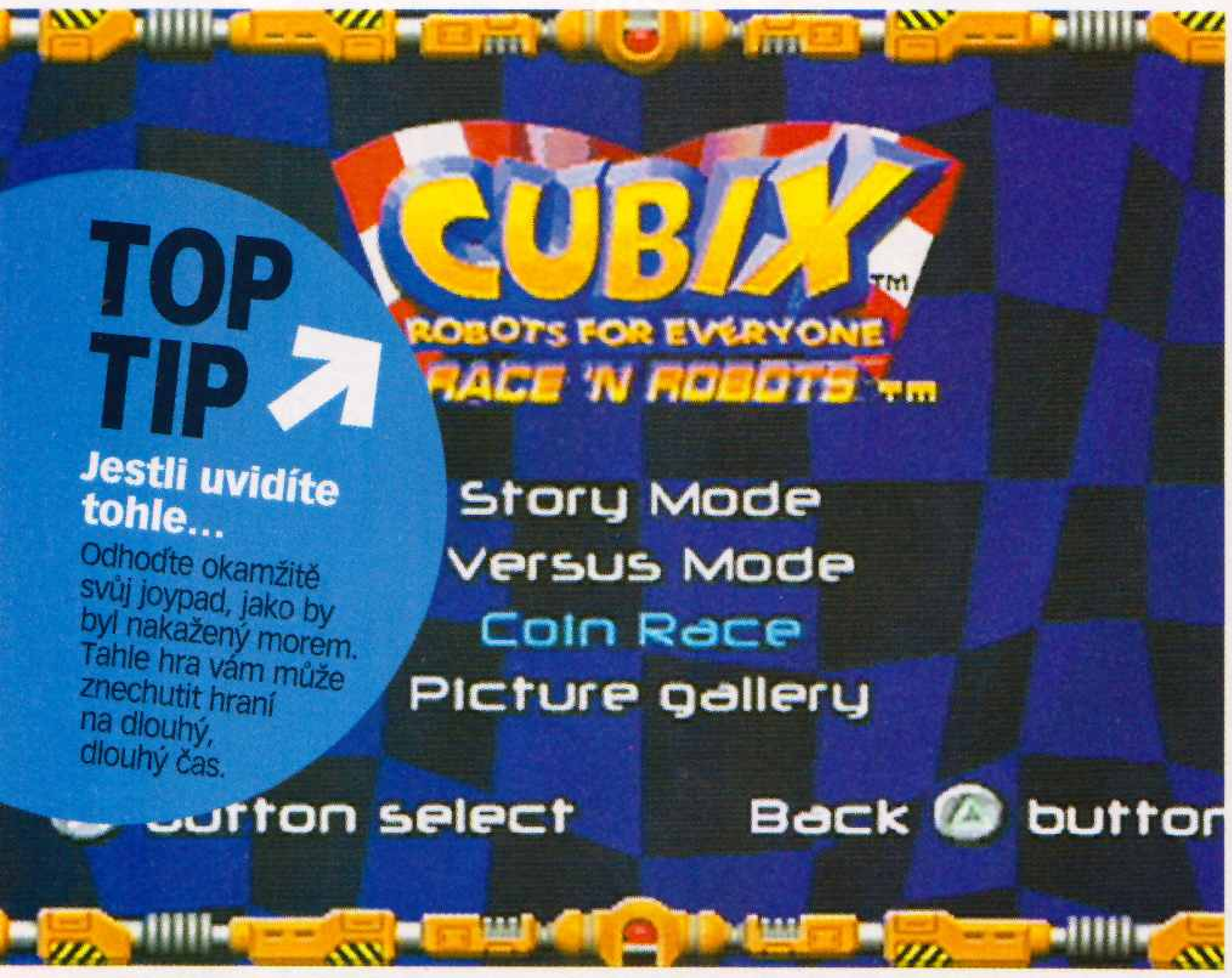
Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 7
Občas zmatená, ale jinak funkční.

● HRATELNOST 9
Akční hra, která má opravdu hloubku.

● ŽIVOTNOST 8
Spousta misí, spousta úkolů.

CELKOVĚ 8 /10
Dokonce i když jste dohráli originál, nemějte obavy investovat do téhle hry.



TOP TIP

Jestli uvidíte tohle...
Odhoďte okamžitě svůj joypad, jako by byl nakažený morem. Tahle hra vám může znechutit hraní na dlouhý, dlouhý čas.





Honička za penězi: Vidíte tu zlatou minci? Tak jestli chcete vyhrát multiplayerový závod, musíte jich sebrat víc než ostatní.

Zapněte štíty: Mezi věcmi, které můžete sebrat, jsou i štíty. Věřte mi, lepší je umřít.

CUBIX ROBOTS FOR EVERYONE: RACE 'N ROBOTS

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **3DO**
VÝROBCE: **4KIDS ENT.**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

GRAN TURISMO 2
PSM23 10/10
Pořád ještě nepochybně to nejlepší, co se ze závodních her na trhu objevilo.

CRASH TEAM RACING
PSM22 9/10
Skvělá grafika, skvělé tempo a skvělé při hraní více hráčů.

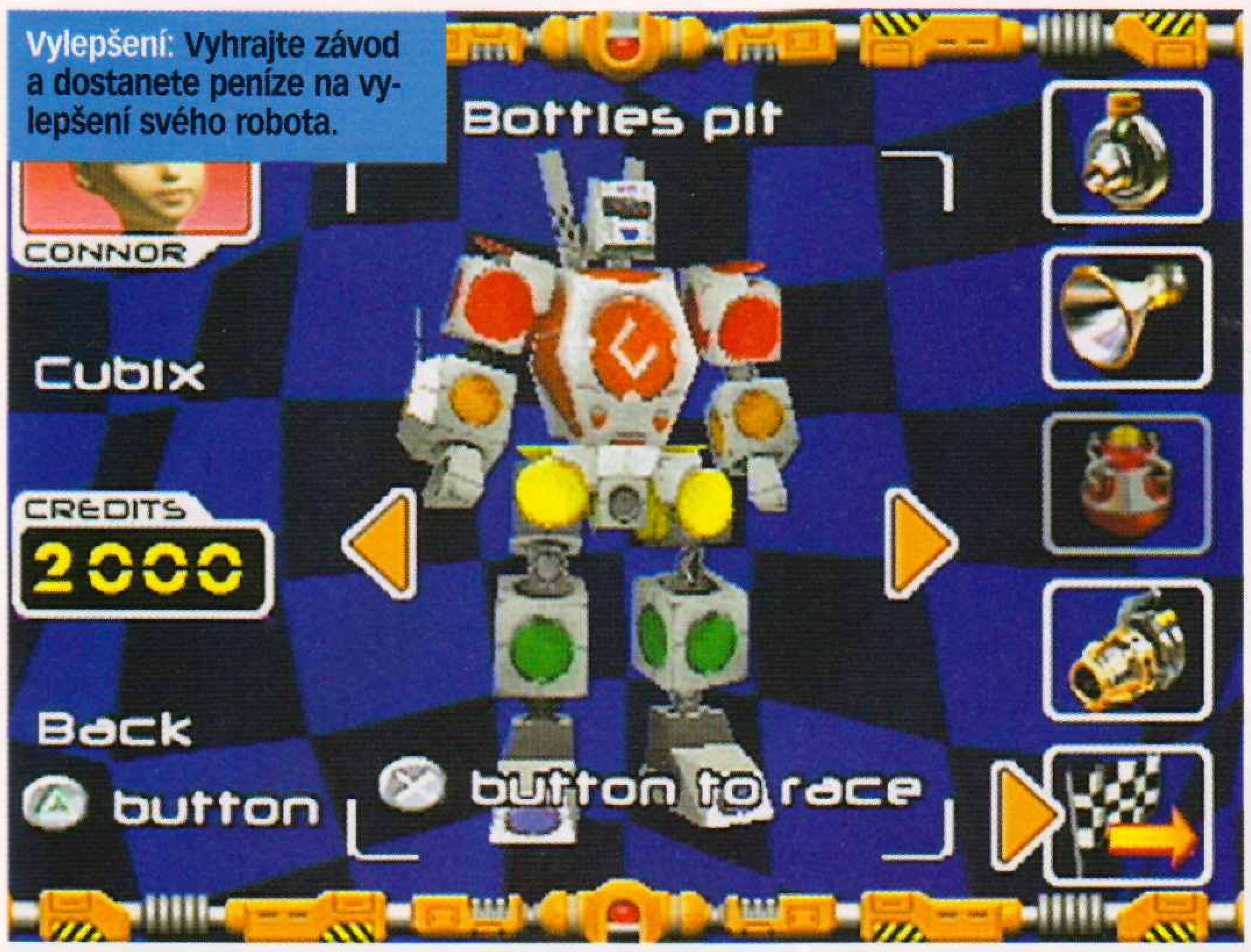
Už jste řídili všechno - od skateboardu přes lesní zvěř až po napuštěnou vanu. Tak proč ne robota? Sakra, to slovo vymyslel Karel Čapek, tak buďme vlastenci a osedlejme pozitronové oře, naskočme na jejich široké plece a za zpěvu české lidové „Měla bába robota, robota, robota, hodila ho do bláta, do bláta, hej!" vyražme na plný plyn vstříc cílové rovince... jen abychom vzápětí skončili na tom samém místě, kam stará paní hodila umělou inteligenci. Ale začněme od začátku.

Poté, co shlédnete krátké intro, které je prý ze stejnojmenného televizního seriálu, ale události hry se nijak objasnit nesnaží, nastane střih a vy stojíte na startovací čáře. Než se stačíte dostat ke druhé sloce písně (a sice „Co ty milý robote, robote, robote, co to děláš v tom blátě, v tom blátě, hej!"), závod je odstartován

Cubula a Cubix Cubicula.

a váš mozek ovládne jedna jediná myšlenka - „Kterej z nich jsem sakra já?!". Nepřehlednost není kiks téhle hry, žádné trapné uprdnutí ve slušné společnosti. Ne. Nepřehlednost je zástava, kterou kolem sebe tvůrci mávají víc než Mel Gibson v *Patriotovi* americkou vlajkou. Člověk by řekl, že na klasickém pohledu svrchu (alá *Micro Machines*) nemůže být nic nepřehledného, ale to by člověk říkal pěkný blbosti. Grafika je hranatější než brada Bruce Campbella a navíc tak odfláklá, že nejenže nerozeznáte svůj vůz od ostatních, ale skoro ani nerozeznáte svůj vůz od mateřské školky. Naštěstí se to všechno rychle vyřeší. Ostatní vozy vám rychle ujedou, a tudíž si ušetříte práci s odlišováním, a od mateřské školky se váš vůz liší tím, že mateřská školka líp řeže zatáčky. Ovšem pokud byste si mysleli, že tímhletím snaha tvůrců

> **„Nejenže nerozeznáte svůj vůz od ostatních, ale skoro ani nerozeznáte svůj vůz od mateřské školky."**



Vylepšení: Vyhrajte závod a dostanete peníze na vylepšení svého robota.



Pro dva: Obrazovka vypadá stejně hnusně a nepřehledně, ať hrajete sám nebo v týmu.



Postavy: Každý jiný a přesto všichni stejně bezvýrazní.



Předměty doličné

Abychom dokázali, že nejsme žádní křiváci, můžeme každé své tvrzení podpořit důkazem. Všechno, z čeho jsme hru obvinili, jasně a nezpochybnitelně dokážeme přiloženými fotografiemi. A nemyslete si, že jsme pracně vybírali hnidy z dokonalé hry - tohle totiž nejsou žádné hnidy, takhle vypadá celá hra!


Tak tady si drandíme pěkně dolů z obrazovky. Není toho moc vidět, co?


Naše pozice se sice vylepšila, ovšem nějak se nám zase na oplátku zhoršila perspektiva.


Auta sice pěkně řežou zatáčky, ale to, co je za zatáčkou, nám už hra neukáže. Patrně je to tajemství.


Vidíte ten kouř? Tak to je dým z výfuku vašeho auta, které je skryto za barákem.


A tady zase. Auto je neviditelné a hráč se může jen dohadovat, jestli dojel do cíle nebo ne.



o totálně nepřehlednou hru skončila, pak byste byli na omylu. Přichází další lahůdka. Trať, aneb překvápko. Většinu hry totiž nevidíte dál než centimetr před kapotu, takže vás každá zatáčka či překážka na trase mile zaskočí. Někdy trať nevidíte vůbec - to když projíždíte za nějakým domem a cestu si musíte hledat jen pomocí své slepecké hole.

Dobrá, opusťme nepřehlednost. Dobrá, opusťme nepřehlednost. Dobrá, opusťme... - promiňte, nemohl jsem se z toho nějak vymotat. Takže co dál? Co hra jako celek? Co je jejím účelem? Kéž by na všechny filozofické otázky byla tak snadná odpověď: Účelem *Cubixu* je jezdit dokola. Tratí je samozřejmě několik a mají čím dál víc zákrut. Jak už je dnes téměř povinností, na cestě se povalují různá zrychlovadla, zpomalovadla, olejové skvrny a samozřejmě předměty, které sice většinou vidíte až ve chvíli, kdy jsou za vámi, ale když je seberete, tak jsou vám celkem na nic, takže nemusíte ničeho litovat.

Prostě *Cubix* je hra, která by se snad dala akceptovat jako miniherní vložka v nějaké větší gamese - ale jako samostatný herní subjekt (hezky řečeno, co?) má šance na přežití asi jako bílá myška v teráriu s anakondou. Než ji kupovat, to si radši pořiďte kytaru a naučte se zpívat: „Měla bába robota, robota, robota - A teď všichni! - Hodila ho do bláta, do bláta, hej!".

● **Jiří Pavlovský**

MŮŽETE...



● **VYHODIT PENÍZE...** Pokud vás baví nakupování absolutně nesmyslných věcí za velké peníze, je *Cubix* hra přesně pro vás. Nejprve musíte přestat sledovat teleshoping a jít hru koupit. Tam budete muset chvíli počkat, než se prodavač přestane smát a než se na vás přijdou podívat všichni ostatní prodavači, skladníci a uklízečky, a pak můžete odejít s hrou domů. Tam ji vsunete do přístroje a můžete jít spát s blaženým pocitem vyhozených peněz.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 2
Zasloužila by modrou knížku.

● HRATELNOST 1
Nula. Zero. Zip. None. Nijakaja... Vyberte si.

● ŽIVOTNOST 1
Jako člověk s hlavou ustřelenou brokovnicí.

CELKOVĚ 1 /10
Už dlouho jsem neviděl takhle zkaženou a nepovedenou hru - a to je co říct!



Dusno na trase: Spousta explozí a houfy protivníků.







STRIKER 1945 II

Vážně si myslíte, že skrolovacím střílečkám už odzvonilo?

Chcete-li opravdu znát odpověď na výše položenou otázku, jste tu na správném místě. Ačkoliv poslední dílko od Midasu svým názvem připomíná spíš nějakou strategickou válečnou hru z prostředí druhé světové, není to ve skutečnosti nic jiného než stará dobrá skrolovací střílečka.

Tak, tímto prohlášením jsem doufám odradil všechny ty, pro které hra bez třetího rozměru a hromady speciálních efektů není hra. Nemělo by totiž valné ceny tajit před vámi fakt, že se *Striker 1945 II* odehrává pouze ve 2D, jak se na slušnou skrolovací střílečku ze staré školy sluší a patří.

Příběh, který si pro nás autoři připravili, asi těžko někoho šokuje svou vynalézavostí či originalitou. Celé to peklo se rozpoutá těsně po skončení druhé světové války, kdy na již tak dost zpustošené planetě přistanou mimozemšťani. Jejich příchod ovšem bohužel v ničem nepřipomíná idylické scény z *Blízkých setkání třetího druhu* - ty zatracené potvory chtějí lidstvo vyhladit, a žádné mezigalaktické přátelství je nezajímá. Původně znepřáteleným stranám, jež proti sobě stály během 2. světové války, tak nezbývá nic jiného než spojit síly a pustit se do vetřelců bok po boku.

„*Striker 1945 II* se odehrává ve 2D, jak se na slušnou skrolovací střílečku ze staré školy sluší a patří."

K dispozici budete mít šestici letadel, která jsou vybavena všelijakými raketami, naváděnými střelami a dalšími vymoženostmi (což je na rok 1945 docela výkon, ne?). Každý stroj je navíc vybaven speciální zbraní, kterou lze povolat na pomoc v boji proti bossům (snad jste si nemysleli, že ve skrolovací střílečce nebudou žádní bosové?) nebo proti příliš velké přesile protivníků.

Pokud čekáte od *Strikera* něco jiného než stále se opakující řežbu plnou výbuchů a houfů nepřátel, byli byste zklamáni. *Striker* je totiž přesně tím, a nic jiného se ani nesnaží předstírat. K jasným mínusům si připočtěte ještě grafiku, která svůj věk rozhodně neskryje, a pouhých osm misí, což se dá zvládnout za míň než hodinu. Něco z toho zvládne vykompenzovat režim pro dva hráče, ale dobře si rozmyslete, jestli vám tohle retro za ty peníze stojí.

● **Nick Ellis**

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **MIDAS**
VÝROBCE: **PSIKYO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 - 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

R-TYPE DELTA
PSM14 8/10
Remasterovaná 2D střílečka - a hodně dobrá.

ACE COMBAT 3
PSM23 3/10
A střílečka ve 3D. Někdy se bez třetího rozměru obejdeme.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

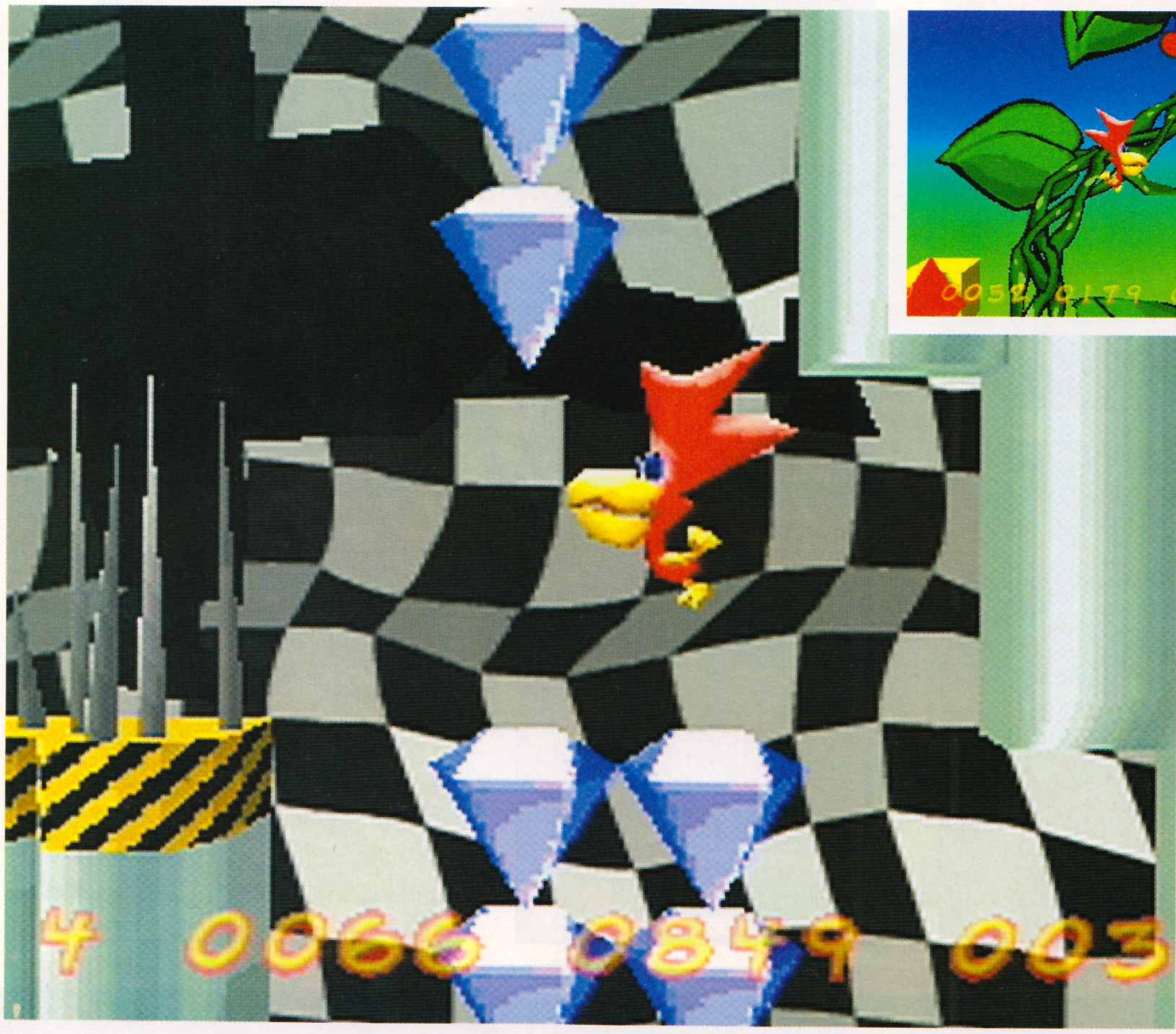
● GRAFIKA 5
Pěkná, ale evidentně zastaralá.

● HRATELNOST 7
V jednoduchosti je síla.

● ŽIVOTNOST 8
Nízká, osm úrovní neuspokojí nikoho.

CELKOVĚ
Svého času to mohlo být fajn, dneska se už i od střílleček vyžaduje víc.

6 /10





Hero z drůbežárny: To jste vy. Malý a červený. Co byste taky čekali od adolescentního kohouta.



Srdečný pozdrav z mlékáren: A pak, že sýr je zdravý. Tenhle vám může pěkně ublížit.

ALFRED CHICKEN

Kuře stokrát jinak a pokaždé stejně.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **DUBEN**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **mobius**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

KLONOA
PSM2 7/10
Fantaskní svět, fantaskní hrdinové a stále něco nového. Špička.

TOMBI 2
PSM27 7/10
Desítky úkolů, které můžete (ale nemusíte) splnit. Skvělá grafika. A navíc bojujete proti prasatům.

Všude padají rasové bariéry, rovnoprávnost cení svůj thymolínový chrup a bojovníci za práva menšin řádí světem jako vojska Attily Huna. Letošní organizátoři Oscara se raději proti obvinění z rasismu pojistili tím, že dali cenu každému, kdo měl jen trochu snědší barvu pleti... a je nabíledni, že ani hry nemohly zůstat pozadu. Tvůrci odhodili veškerá tabu, všechny dogmatické zásady minulosti a zkostnatělé hrady omezenosti - a díky tomu jsme se konečně dočkali. Dnes, v roce 2002, může být konečně hlavním kladným hrdinou počítačové hry - kuře. Jupí.

Samozřejmě, na první pohled se může zdát, že proti kuřatům žádné předsudky nejsou, ale to je velký a tragický omyl. Nejenže většinu svého života musí drůbež strávit v stísněných ghettech drůbežáren, ale navíc nejsou ani pouštěni do tramvají a do lepších restaurací se dostanou jen vchodem pro obsluhu a to ještě v mraženém stavu. Jestli tohle není utiskování, tak vážně nevím. Ovšem to se teď změnilo. Přišel Alfred Chicken. Kuřecí hero.

Alfredu Chickenovi totiž unesl zlý Mekka Chicken jeho dívku, a tak se náš hrdina vydal na cestu za pomstou přes nespočet plošin a podivných světů. Už jenom ten první je dost neobvyklý - je celý ze sýra a zabydlený myškami na klíček. Aby to Alfred vůbec zvládl, má k dispozici několik užitečných triků. Může skákat a klovat zobákem. Může to dokonce kombinovat - vyskočit do výšky a pak se řítit dolů zobákem napřed jako japonský pilot kamikadze. Prostě je to pěkně tvrďácké kuře.

Znalci mého literárního stylu (tímto zdravým doktorku Blažejovou z Chotěbořské psychiatrické kliniky) už jistě poznali, že nemám, co o hře napsat, a tudíž jen tak blábolím. A znalci mají pravdu. Na mou obhajobu musím ovšem říct, že *Alfred Chicken* není hra, o které by se psalo snadno. Není ani tak špatná, abych se mohl strefovat do jednotlivých neduhů, ani natolik dobrá, abych barvitě opěvoval její kvality. Je prostě totálně průměrná. Možná mě budete považovat za snoba, příznivce antikuřecí ligy či vůbec herního změkčilce, ale *Alfred Chicken* není hra, která by si získala celé mé srdce a půlku ledvin. A přitom ty povinnosti, které má plnit každá dobrá 2D plošinovka, plní na sto procent. Ovšem, jak se pravilo v dobách mého mládí, nestačí jen

„*Alfred Chicken* není hra, která by si získala celé mé srdce a půlku ledvin."





Kleptomanie: A hádejte co ve hře děláte? Sbíráte diamanty! Jediné, co vás snad může překvapit, je jejich velikost.

Žánr je věčný.

Rady pro lidi, kteří se nevyznají.

KUPŘEDU!

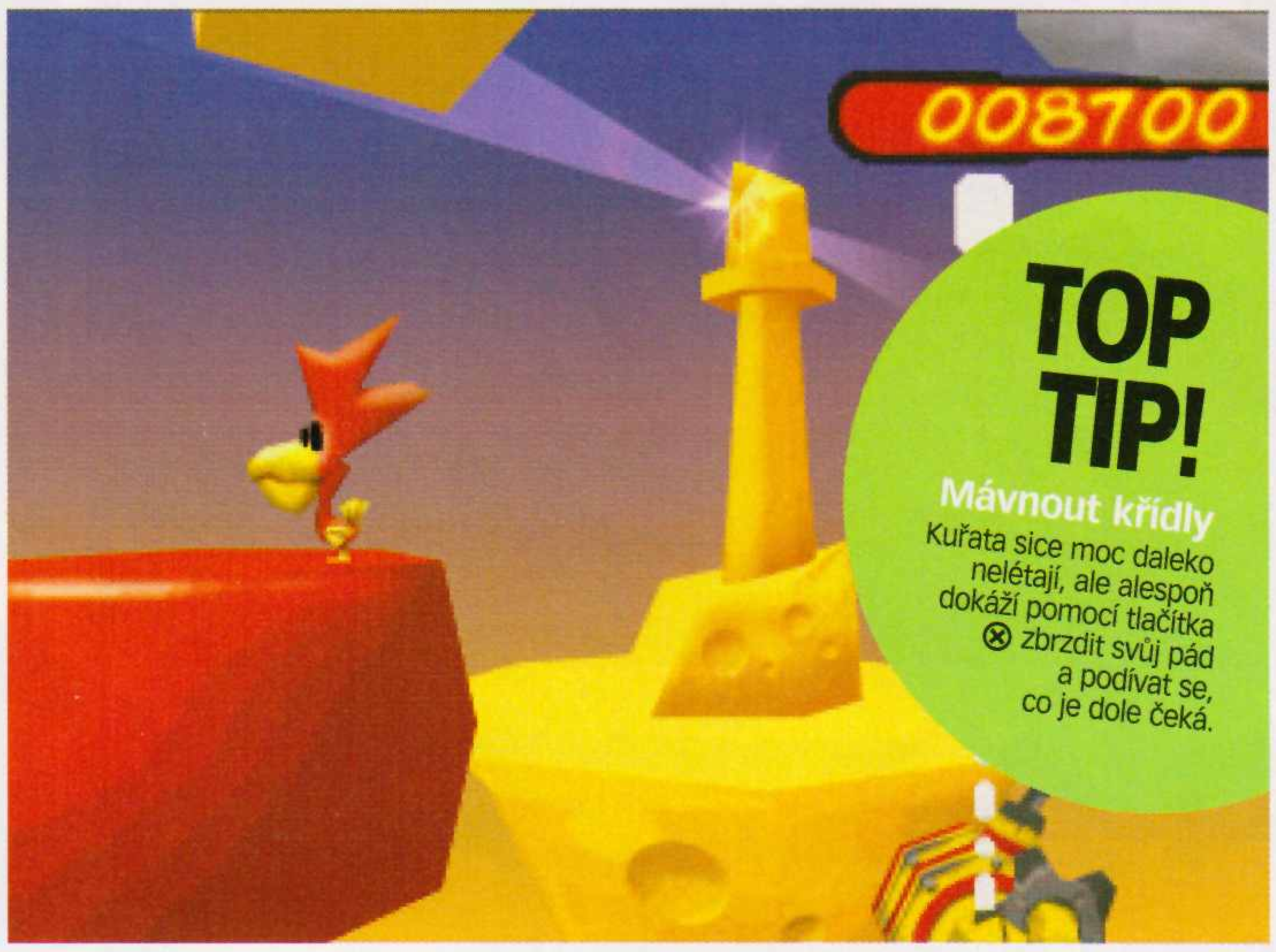




Alfred Chicken je přímo bigotně klasická hra, bez čehokoliv, co by zavánělo novotou. Pokud jste už předtím nějakou plošinovku hráli, přinese vám Alfred asi tolik překvapení, jako sledování každoročně opakovaného *Mrazíka*. Kupříkladu máte pružiny, díky kterým můžete vyskočit výš, či dveře, kterými můžete projít dál. Nebo je tu voda, ve které se můžete utopit, diamanty, které je třeba sbírat (a za ně dostanete další životy), či nepřátelé, kteří vám uberou část energie. Prostě nic nového pod zářivkou.



Bílé myšky vidětí...: V prvních levelech vás toho moc neohrožuje - pokud tedy nevidíte bílé myšky.



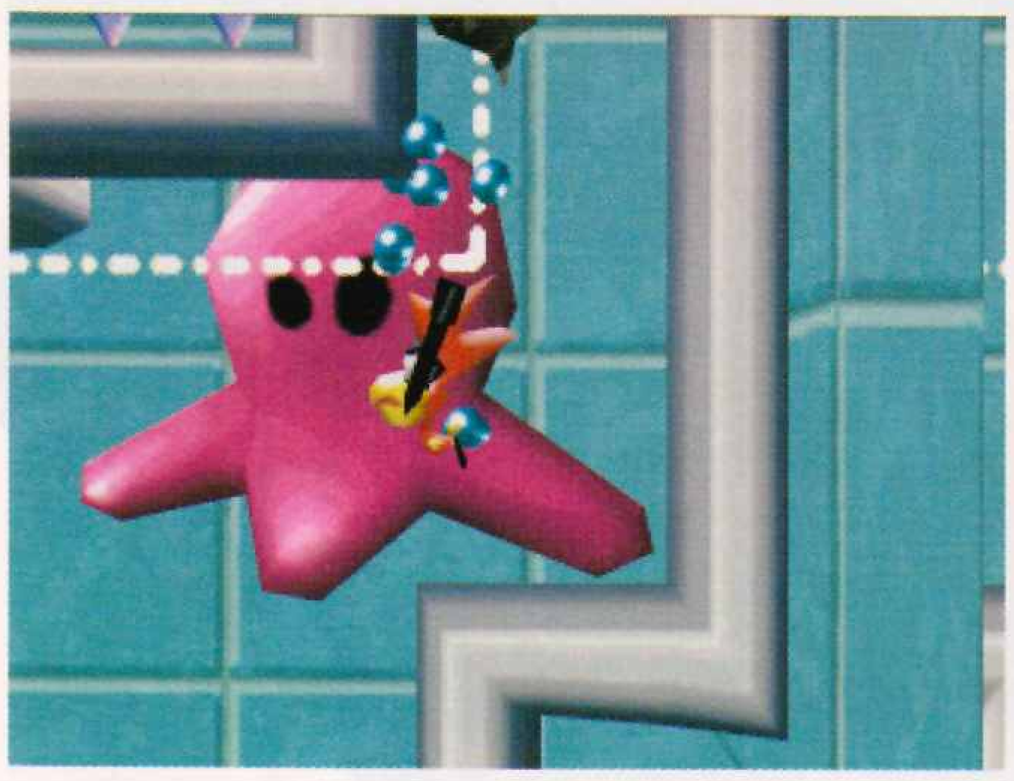
TOP TIP!

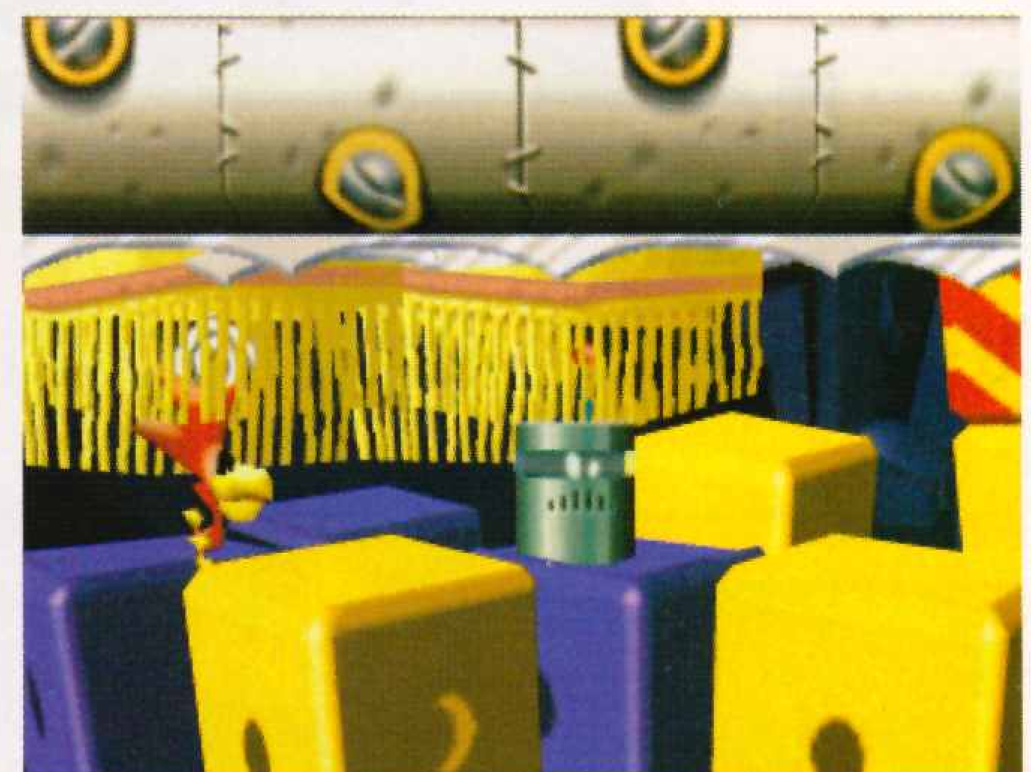
Mávnout křídly

Kuřata sice moc daleko nelétají, ale alespoň dokáží pomocí tlačítka ⊗ zbrzdit svůj pád a podívat se, co je dole čeká.



Pod našima okny...: Samozřejmě ani tady nechybí věci, do kterých padat se nevyplácí. Kupříkladu voda.





Kohout v povětří: Je to pták? Je to letadlo? Je to... vlastně je to pták... no nic.



plán splnit - je nutné ho i překročit. A k překročení se drahý uprchlík z Xaverova nedostal. Hráč dneska čeká od plošinovky víc než jen to, že bude moci skákat z plošiny na plošinu. Čeká od ní zajímavou grafiku (to jako kompenzaci za ztrátu třetího rozměru), dokonalou animaci a pokud možno i dost nových a neošoupaných nápadů. I když odhlédneme od hry *Klonoa*, která nám nabízí takové bytosti, že je nevidíte ani ve svých nejzhulenějších snech, či od sviňobijeckého *Tomby*, i tak nám pořád zůstává *Alfred Chicken* s hlavou sklopenou pod čárou průměru. Jako by ta hra ani nepatřila na PlayStation - vypadá spíš jako předělávka plošinovky z GameBoy Coloru. (Ostatně tomu by nasvědčovala i dost hrubá a masivní grafika, která jakoby byla násilím zvětšená do televizního formátu.) Ale ani tam by se vedle Maria a Waria asi příliš nechytila.

Alfred Chicken je prostě ryzí průměr a dá se doporučit jen lidem, kteří trpí posledním stádiem platformového absťáku a když si hned nezaskáčou, pukne jim hlava a střeva vylezou krkem ven. Pokud ovšem nejste plošinový narkoman, či pokud jste si udělali prozíravě zásoby na zlé časy, nemá vám hra co nabídnout. Žádné originální nápady, žádná nutnost namáhat si kebuli vymýšlením strategie, žádné úchvatné krajiny... Nikoliv zlé a nikoliv dobré. Prostě nijaké.

● **Jiří Pavlovský**

MŮŽETE...



● **MOC TOHO NENÍ**
Moc toho není. A jen těžko najít něco originálního, co by vám vyrazilo dech, a donutilo vás okamžitě běžet do obchodu a hru si koupit. Jediné, co mě napadá, je rozbíjení překážek zobákem. Tomu se říká pořádný klaban.

„*Alfred Chicken* nám pořád zůstává s hlavou sklopenou pod čárou průměru..."

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 5
Barevná a průměrná.

● HRATELNOST 5
Prostě další z čeledi plošinovitých.

● ŽIVOTNOST 5
Hráli jste jeden level, hráli jste všechny.

CELKOVĚ
2D plošinovka, která vás ani nestrhne, ani nepřekvapí.

5 /10



TOP TIP
Schovejte se!



Městské okruhy: Zatímco Miami je samé slunce, v Detroitu je pošmourno.



Rychlost vítězí: Policajti po vás jdou, ale brzy je setřesete.



USA RACER

Výživný jak Big Mac, chytrý jak Ilona Csáková.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KOCH**
VÝROBCE: **INVERSE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
PSM40 9/10
Skvělá honička plná gangsterů.

DRIVER
PSM13 9/10
Stále šampión arkádového závodění.

Amerika, země svobody. V podání *USA Racer* je to hlavně země železných ježků, betonových plotů, sloupů a budov, které na vás vyskočí zničehonic, jakmile se k nim přiblížíte. Z technického pohledu nám vychází jediné: tohle je hodně špatná hra.

Ale žijeme v podivné době. Navzdory četným chybám i *USA Racer*, třetí v řadě závodních her politováníhodné kvality (*London Racer, Europe Racer PSM44* 3/10), je lepší než jeho předchůdci.

Jako v předchozích hrách, i zde vás čekají poměrně praštěné šampionáty, sestávající vždy ze závodů na dvě kola. Tratě jsou situovány na pozadí slavných amerických dominant. Jediné, co musíte udělat, je vybrat si kombinaci řidiče a vozu z poměrně zoufalé nabídky amerických stereotypů - tlustý texaský naftový magnát ve stylu Larryho Hagmana, k němu žlutý newyorský taxík a „herečka" z LA v kožené minisukni a podprsence. Potom už jen porážíte jednu značku za druhou a sbíráte poměrně standardní power-upy.

Máme-li být upřímní, někdy je to docela zábava. Podobně jako v *Gran Turismo*, i zde získáváte za vítězství peníze a takto těžce vydělanou škváru pak investujete do zlepšování svého auta. Tady ovšem podobnost s *Gran Turismo* končí - na okruhu proti vám stojí pouhá tři další auta.

Nelze říct, že by vaši soupeři byli z těch nejlepších. Často se totálně rozsekají už někdy v polovině závodu, takže vám k vítězství stačí pouze dojet bez nehody do cíle. Dalším problémem je to, že chování chodců a policistů, kteří se motají kolem každého okruhu, je zoufale schematické. V každém kole se na stejném rohu vždy ve stejný okamžik objeví auto stejné barvy. Tomu se asi nedá říct moc inteligentní AI, že ne?

Ale přes všechny tyto problémy vítáme to, že se nám konečně dostalo hry z řady *Racer* která je aspoň trochu hratelná. Docela se i budete bavit, pokud si uvědomíte, že se jedná o nízkorozpočtový titul, a pokud od hry nebudete čekat příliš. A hodnocení? Malý krůček, co se týče závodů na PlayStation, ovšem velký krok pro řadu *Racer*.

● **Scott Anthony**

> **„Tak konečně jsme dostali hru z řady *Racer*, která je trochu hratelná."**

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 3
Spousta chyb a nepřesností - špatné.

● HRATELNOST 4
Neoriginální, něco na způsob *Driver/GTA*.

● ŽIVOTNOST 4
Hra je snadná, ale jsou tu bonusy.

CELKOVĚ 4/10
Zábava tak na jeden večer, jinak hra zůstává podprůměrná.

WESTLIFE FAN-O-MANIA

Pomsta ďábelských popíkářů.



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **THQ**
VÝROBCE: **RUNECRAFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1-4**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPICE WORLD
PSM5 4/10
Trochu lepší - pro fandy Spice Girls.

FINAL FANTASY IX
PSM20 10/10
Krucipísek, zahrajte si raději něco pořádného!

Prý existuje nějaká chlapecká skupina Westlife. Nevím, v životě jsem o nich neslyšel. Svou neznalost si vysvětluji tím, že je osud ke mně zřejmě milosrdný a před některými věcmi mě chrání. Protože jestli je ta skupina tak dobrá jako stejnojmenná hra, tak máme na světě něco tak děsivého a ničivého, že je vedle toho atomová bomba jen vyčichlá vánoční prskavka.

Upřímně řečeno, už jen to, že příšernost jménem *Westlife Fan-O-Mania* označuji slovem HRA, je z mé strany až příliš velká shovívavost. Aby byl obsah playstationové placky hrou, musel by dát hráčům možnost něco, sakra, HRÁT! A ne, aby je tvůrci postavili před haldu statických obrázků (v té nejhorší grafice, kterou jste kdy na PlayStation viděli), kde můžou odpovídat na nějaké stupidní otázky, a pokud se trefí, tak je jim za trest promítnut megakrátký klip s touhle odpudivou skupinou. Kromě klipů tvůrci na animace příliš nevěří - už jsem viděl sochy, které byli víc rozpohybované než tahle hra.

Já vím, životnost chlapeckých skupin je krátká a častokrát skončí dřív, než si dívky stihnou přitlouct na zeď jejich plakáty. Proto taky chápu, že se westlifeáci snaží ze své popularity něco vymlátit co nejrychleji. Ovšem i při tom mlácení by si mohli udržet alespoň minimální úroveň. Tohle mi připomíná mé dětské pokusy, kdy jsem se snažil zbohatnout pomocí překusování žížal (1 žížala = 5 korun... to kdybyste do mě chtěli investovat).

Prý existuje něco jako chlapecká skupina Westlife. Pokud jste její fanoušek, tak si tuhle hru zasloužíte jako trest za váš zvrhlý vkus. Ona to z vás už vymlátí. A možná právě to byl účel téhle hry - přivést vás do stavu, kdy bude stačit, aby se na televizní obrazovce objevili čtyři chlapci najednou a vy se okamžitě pozvracíte.

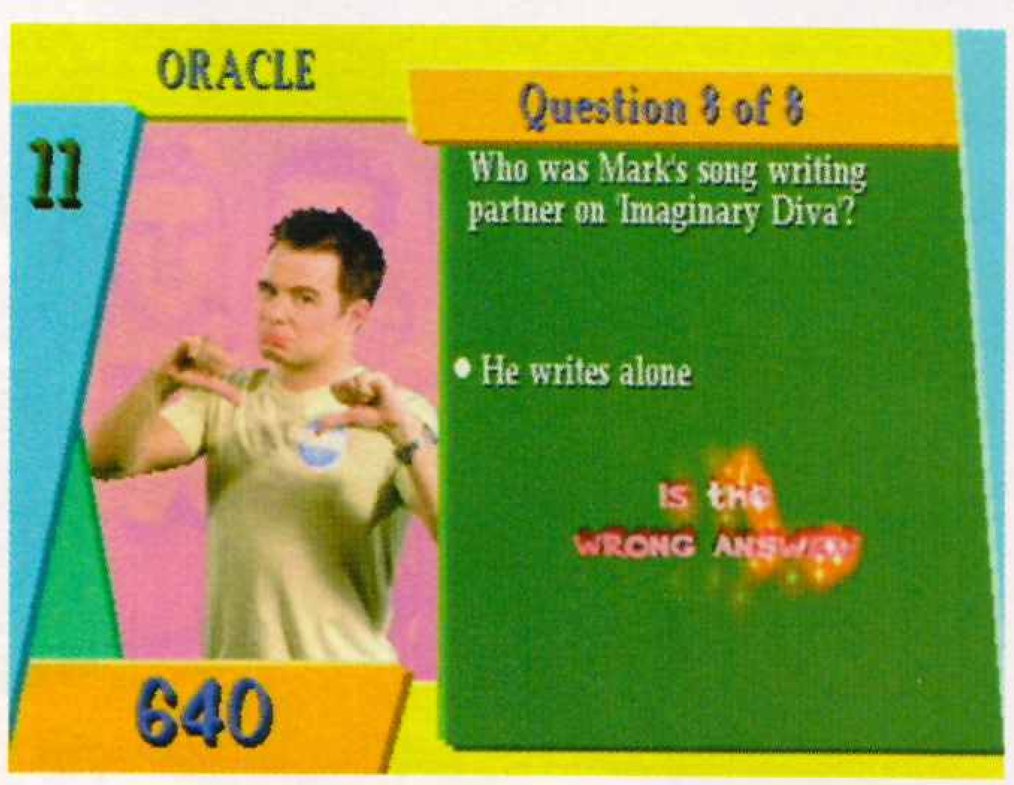
Prý existuje něco jako popelnice. Právě tam by měla skupina Westlife skončit svou koncertní šňůru.

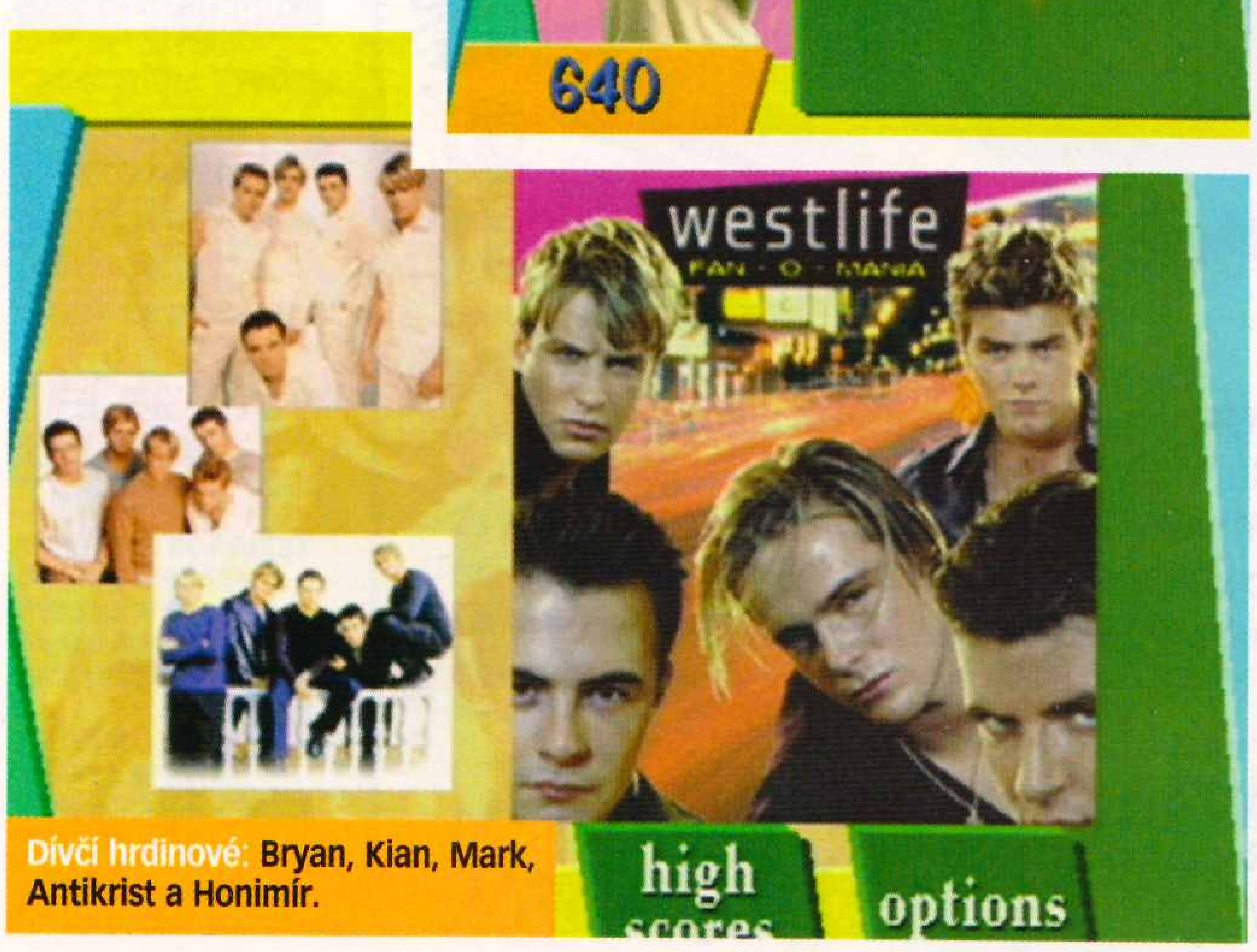
● **Jiří Pavlovský**



Zlá dívka: **Tohle je Tara - vaše průvodkyně. Bude se na vás usmívat a pokoušet se vás zlákat ke hraní. Nenechte se.**

„Pokud jste fanoušek Westlife, pak si tuto hru zasloužíte jako trest za váš vkus."





Dívčí hrdinové: **Bryan, Kian, Mark, Antikrist a Honimír.**



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 1
Animace se už asi nenosí.

● HRATELNOST 1
Cože? Jaká hratelnost? Co to je?

● ŽIVOTNOST 2
Otevřou se vám klipy... nebo nůž v kapse.

CELKOVĚ 1
Odpudivá břečka, která vás znechutí, ať už posloucháte cokoliv.

10

Výhodná koupě

Tyhle hry si můžete dovolit i bez toho, abyste kradli!

GRAND THEFT AUTO 2

FAKTA VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● CENA **599 KČ** ● VYDAVATEL **TAKE 2**

Jaký bude výsledek, když se zkříží Mike Tyson s Paulem DiCaniem, a k tomu se přidá výtažek z kvasnic? Zřejmě něco zatraceně kontroverzního a výbušného. Pravda, asi ne tak kontroverzního jako řada her *Grand Theft Auto.*

Pro ty, kdo zaspali dobu, *GTA2* je megaúspěšné pokračování původní verze špičkového gangsterského simulátoru. Jediným záměrem ve hře je vydělat co nejvíce peněz - do čím nebezpečnější akce jdete, tím víc škváry vám to hodí. A protože coby postava ve hře jste z gruntu křivák, jistě si dokážete představit, jaké nabídky dostáváte - krádeže aut, přejíždění lidí, vyhazování věcí do vzduchu. Prostě nic „slušného" vám nikdo nenabídne.

Když odhlédnete od trochu šokujícího děje, zjistíte, že *GTA2* je v jádru velmi dobrá hra. Město, v němž se pohybujete, je úžasně velké, plné konkurenčních gangů a samozřejmě také policajtů. Zároveň je to i prostředí, v němž se můžete poměrně volně pohybovat. Chcete-li se odvrátit od světa zločinu, můžete to udělat hned několika způsoby - třeba tím, že se z vás stane taxikář. V průběhu hry se také budete stále častěji zaplétat do nepřehledné války mezi gangy, takže to nebude žádná procházka růžovým sadem. Na to, že je tato hra často chápána jako bezduchá arkáda, je až moc inteligentní. Rozhodně mnohem inteligentnější než průměrně playstationové záležitosti.

A pokud nám stále ještě nevěříte, snad vás přesvědčí grafika. Jak sami vidíte na těchto obrázcích, grafika hry moc nezastarala, a to hlavně proto, že byla zastaralá už v době, kdy hra poprvé vyšla, byť hratelnosti slouží naprosto výborně. Jenom nechápeme, jak mohla tato grafika tehdy vyvolat takový mediální humbuk.

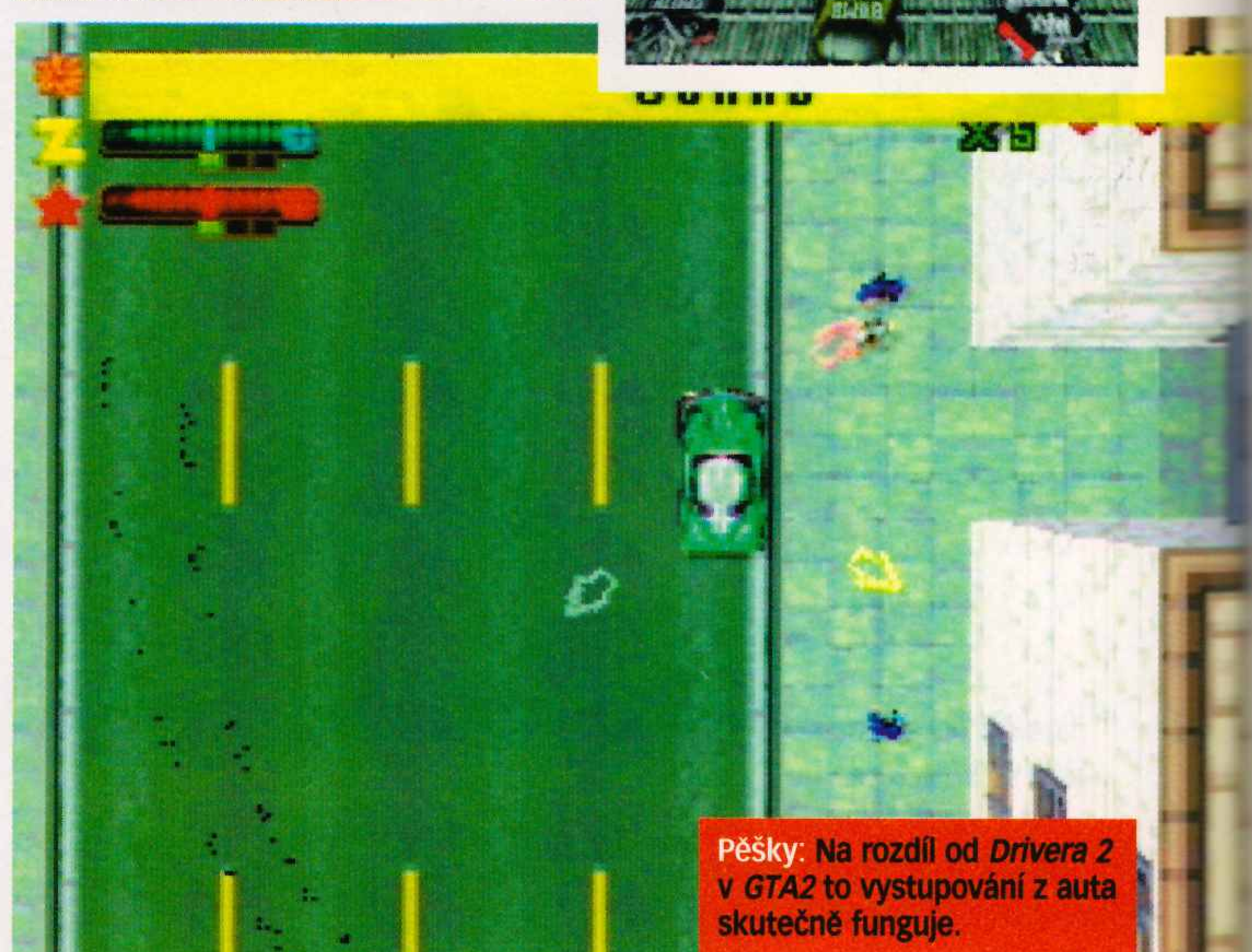
Zapomeňte na moralizující kecy politiků, pedagogů a publicistů. *GTA2* je velmi dobrá hra, byť její morální bezúhonnost je poněkud pochybná. Ale to tady není rozhodující. ●

„Pro ty, kdo zaspali dobu, *GTA2* je megaúspěšné pokračování původní verze gangsterského simulátoru."


Pozor na fízly: Budou se vás snažit obklíčit. Nechte se sevřít.






Pěšky: Na rozdíl od *Drivera 2* v *GTA2* to vystupování z auta skutečně funguje.


Obchodník s kradenými auty: Kradení aut, o tom to celé je.


Karambol: Při karambolech to musí jiskřit.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● **GRAFIKA 6**
Rychlá, ale hlavně povětšinou funkční.

● **HRATELNOST 9**
Nesrovnatelná s normálními arkádami.

● **ŽIVOTNOST 9**
Náročná a úchvatná hra.

CELKOVĚ 9 /10
Za tuhle cenu je *GTA2* to samé jako za pět prstů. Ale jen pro plnoleté!



Nové Periferie

„Ooooh, jaký dobroučký hardware... mmm... mňam."

5PALCOVÝ MINIDISPLEJ

CENA CCA 6500 KČ **VÝROBCE** LOGIC 3
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

Neviděli jsme se my dva už někde? Jste mi slečno nějaké povědomá! Ano, prozradíme vám o tomto mini LCD displeji jedno tajemství. Je to tentýž jako od firmy Joytech, o kterém jsme psali už dřív. Model od Joytechu si od nás tehdy vysloužil známku 8/10 a dokázal jej překonat pouze oficiální minidisplej od Sony, který ovšem v té době ještě nebyl v prodeji. Verze od Logic 3 je úplně stejná, liší se jen a pouze značka výrobce, jinak má stejné rozlišení, stejný zvukový výstup, zásuvku na sluchátka, adaptér do auta atd. Je tu ovšem jeden problém. Přes dva tisíce korun cenového rozdílu ve prospěch Joytechu. Zajímavé, co? ●

VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ 6/10
Skvělý displej, ale moc drahý. Takhle bychom přišli na mizinu.





P99G2 LIGHT BLASTER

CENA 1000 KČ **VÝROBCE** LOGIC 3
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

Je to tou pistolí zapojenou do PlayStation nebo máš prostě takovou radost, že mě zase vidíš? Ehm, celkem kompaktní, hezká a lehká pistole, ovšem především naprosto přesná - a o to jde hlavně. Je kompatibilní s G-Conem (takže ji lze použít v přestřelkách v *Time Crisis*), má všechny potřebné funkce plus tlačítko pro nabíjení/přikrčení, a ovládací prvky jsou rozloženy velmi dobře, takže hra s ní je skutečně jedna radost. Taky trochu hází, což je sice hezké a vypadá to realističtěji, ovšem v konečném důsledku vám to akorát rozhodí mušku. Není sice nejlevnější, ale jinak šlape dobře a za ty peníze tedy vlastně stojí. ●

VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ 7/10
Není lepší než G-Con, ale jinak je to hezká věcička, kterou lze doporučit.

SOUND STATION 2

CENA 3500 KČ **VÝROBCE** LOGIC 3
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

Černá a modrá, to je kombinace, do které se člověk zamiluje na první pohled! I když tyto levné a malé repráčky jsou určené primárně pro PS2, fungují s jakýmkoli modelem PlayStation a stejně tak s ostatním audio zařízením, například minidiskovými či DVD přehrávači. Sestava obsahuje 20wattový subwoofer a dva 3wattové satelitní reproduktory. Možná to na první pohled nevypadá jako nic moc, ovšem věřte nám, že ze sebe dokážou vymáčknout pořádný kravál, a to bez nějakého výrazného zkreslení. Subwoofer je vybaven ovladačem pro nastavení úrovně basů, takže si můžete navolit, nakolik chcete vytočit sousedy. ●

VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ 8/10
Nic pro puristy, ale zážitek z her vám to zvýší.



Oficiální Český PlayStation Magazín TO NEJLEPŠÍ

Nejlepší joypad



DUAL SHOCK
CENA 1290 KČ **OD** SONY
PSM 9/10

Nejlepší displej



SONY
CENA NEZNÁMÁ **OD** SONY
PSM 10/10

Nejlepší zbraň



G-CON
CENA 1490 KČ **OD** NAMCO
PSM 9/10

Nejlepší volant



SPEEDSTER 2
CENA 2990 KČ **OD** SONY
PSM 9/10

Spravedlnost

S HLADOVOU BESTIÍ

Naše mise: Trestat nejhorší hru měsíce za zločiny proti PlayStation. Nastal čas pro tvrdou ruku spravedlnosti...

OBŽALOVANÝ



NÁPRAVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: *Barbie Explorer*
OBVINĚNÍ: AKUTNÍ BLBOST

OBŽALOBA



- HRA JE STRAŠNĚ NUDNÁ, NUDNĚJŠÍ NEŽ DEŠTIVÁ DOVOLENÁ S RODIČI A MÉNĚ DOBRODRUŽNÁ NEŽ HRANÍ NA PÍSKOVIŠTI.
- ŽÁDNÉ PUŠKY, NOŽE ANI JINÁ NEZBYTNÁ VÝBAVA „PRŮZKUMNÍKA".
- NEPŘÍPUSTNĚ IMITUJE SLEČNU LARU CROFTOVOU.
- INDIANU JONESOVI UKRADLA KLOBOUK.

OBHAJOBA



- GRAFIKA JE SNAD OK, NE?
- VE HŘE JSOU OPICE!
- KAŽDÁ ŠESTILETÁ PAŘANKA SE DO HRY ZAMILUJE!

Vinen!

BARBIE EXLORER? PŘIPRAV SE NA POSLEDNÍ SOUD!



Herní Pomoc

CHEATY · TIPY · NÁVODY · ŘEŠENÍ

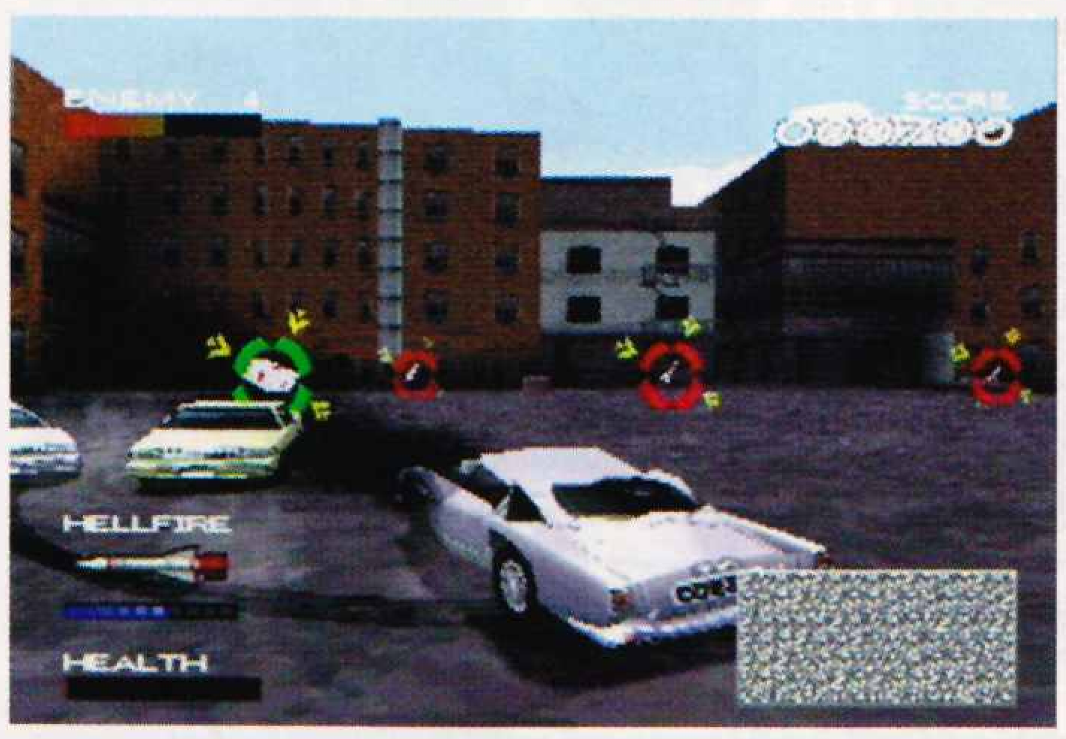
Tipy pro špičkové hry

Tipů tady máme víc než ve sběrnách Sazky a taktiku máme propracovanější než ve finále MS ve fotbale.

007 RACING

JAK... NENAŠTVAT BONDA

007 Racing sice není žádná světoborná hra, ale díky svému hlavnímu hrdinovi si vysloužila obstojnou popularitu. My teď pro vás máme skvělý nový kód, který vám odemkne všechny cheaty. Ty lze sice získat i férovou cestou úspěšným postupem ve hře (vždy po úspěšném absolvování každé mise se něco otevře), ale takhle to máte bez práce. A pak prý že nejsou koláče. Nic to však nemění na tom, že cheaty můžete použít jen v úrovních, které už jste dokončili.



Cheat Mód

Poté, co úspěšně dokončíte jakoukoliv misi, zadejte v mission módu jako jméno MMMQRRQ. Ozve se zvuk smíchu - nyní máte odemčenu kompletní nabídku cheatů.



Velcí civilisté

Zadejte jako své jméno LEMKE. A nelekněte se těch obrů, trochu vám přerostli přes hlavu, pravda - ale jinak jsou stále stejně neškodní. ●

Vaše tipy a rady

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

V Options si zvolte Hesla, potom napište ENTREVOUS. Jděte k send, vraťte se k heslům, napište PORTECLEFS. Tím se vám otevřou nové postavy v režimu pro více hráčů, stejně jako tajné kódy, levely a medaile.

Martin Vačkář, Polička



BRIAN LARA CRICKET

Až budete u hodu, stiskněte před rozběhem SELECT. Zvolte si předpověď počasí a stiskněte ⊗. Na hřišti se rychle narovnejte a hoďte. Můžete pálkaře dostat, až se bude dívat ze strany na stranu, ale hned na první hod se vám to nepovede.

Bohumil Wert, Český Krumlov



SPIDER-MAN

EEL NATS
Dostanete všechno
STRUDL
Nekonečně pavučin
DULUX
Velké hlavy
RUSTCRST
Nezranitelnost.

Lukáš Jakub, Golčův Jeníkov

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Tímhle odemknete všechny cheaty. Na cheatovací obrazovce stiskněte:

L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○, ○, ○, ○, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, □, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT

Petr Mydlil, Vyškov

FINAL FANTASY IX

JAK... NAJÍT SKRYTÉ BOSSE

Dohráli jste hru, a přesto se chcete ještě potrápit? Jako u všech her na PlayStation, i u této jsou čtyři volitelní bossové a tady je návod, jak je najít. První se jmenuje Tantarian a máte hned dvě příležitosti se s ním utkat. Není zrovna moudré postavit se mu hned napoprvé, ale na druhém disku, když cestujete do Alexandrie najít Dýku a Eiko, byste to už udělat měli. Než vyjedete na vrchol hradu, jděte do knihovny na levé straně chodby a potom k regálům s knihami v dolním levém rohu. „Promluvte" s knihou v horní řadě - tento krok spustí souboj.

Druhý boss se jmenuje Quale. S tím se můžete utkat vstupem do Quova Marshe, když Quina pochytala 99 žab. Jako třetí je tu Hades, kterého lze najít v Memoria za korálovým útesem na pravé straně, kde se dostanete do oblasti, v níž se Quina domnívá, že dokáže létat. Posledním a pravděpodobně nejtěžším bossem v jakékoli *FF* (ano, dokonce ještě těžším než Emerald Weapon z *FFVII*) je Ozma. Až budete mít zlatého Chocoba, jděte do Chocobovy vzdušné zahrady a prozkoumejte eidolonský hrob - čeká vás největší souboj vašeho života. ●



Souboje: Nejlepší tým, jaký jste mohli sehnat.

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete za námahu i hru zdarma.

Jméno ____________ **Adresa** ____________

Můj tip je: ____________

POŠLETE TENTO FORMULÁŘ na naši obvyklou adresu pod heslem TIP PRO VÁS!

Vaše tipy a rady

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

S tímhle cheatem nepřátele zlikvidujete na první pokus. V příběhovém režimu pauzněte hru, vložte R1, L1, R1, L2 potom podržte △ a ↓, ↓, ↓, ↑ a nakonec pusťte △.

Markéta Musilová, Kolín

KNOCKOUT KINGS 2001

Když v kariérním režimu vložíte tyto kódy, zahrajete si v roli následujících postav

KNUCK Ashy Knucks
NOLAN Owen Nolan
FRANCIS Steve Francis
BULLDOG Bulldog
GORE Gorilla
CLOWN Klaun
BABY Dítě
EYE Cyclops
SANDERS Barry Sanders
GIAMBI Jason Giambi
INVINCIBLE Neporazitelnost
DOUBLE DAMAGE Dvojí dopad pěsti.

Jirka Málek, Starý Hrozenkov

Pomoc

V případě nouze nemusíte rozbíjet žádné sklo. Stačí, když zatelefonujete na výše uvedené telefonní číslo. Vaše problémy se pokusíme vyřešit!

C12: FINAL RESISTANCE

JAK... PORAZIT POSLEDNÍHO BOSSE

Poslední boss přichází v převleku za dva mimozemské paragány s velitelem. Napadněte ty dva a připravte se, že se do souboje každou chvilku vloží velitel a začne na vás útočit. Problém s velitelem je v tom, že má kolem sebe silové pole, a když se budete pokoušet sestřelit čtyři uzly ve středu místnosti (které silové pole napájejí), udělá z vás sekanou.

Nejprve na něj proto musíte použít svůj energický meč, sekat a dorážet na něj, co vám síly stačí. Když dostane trochu nakládačku, poodletí a pokusí se zotavit ve vzduchu. Nyní odpalte uzly plazmou, čímž zrušíte jeho ochranná pole.

Nakonec můžete sáhnout po samopalu a nacpat do něj trochu olova. Takto ho vyřídíte a otevře se vám cesta k vítězství.

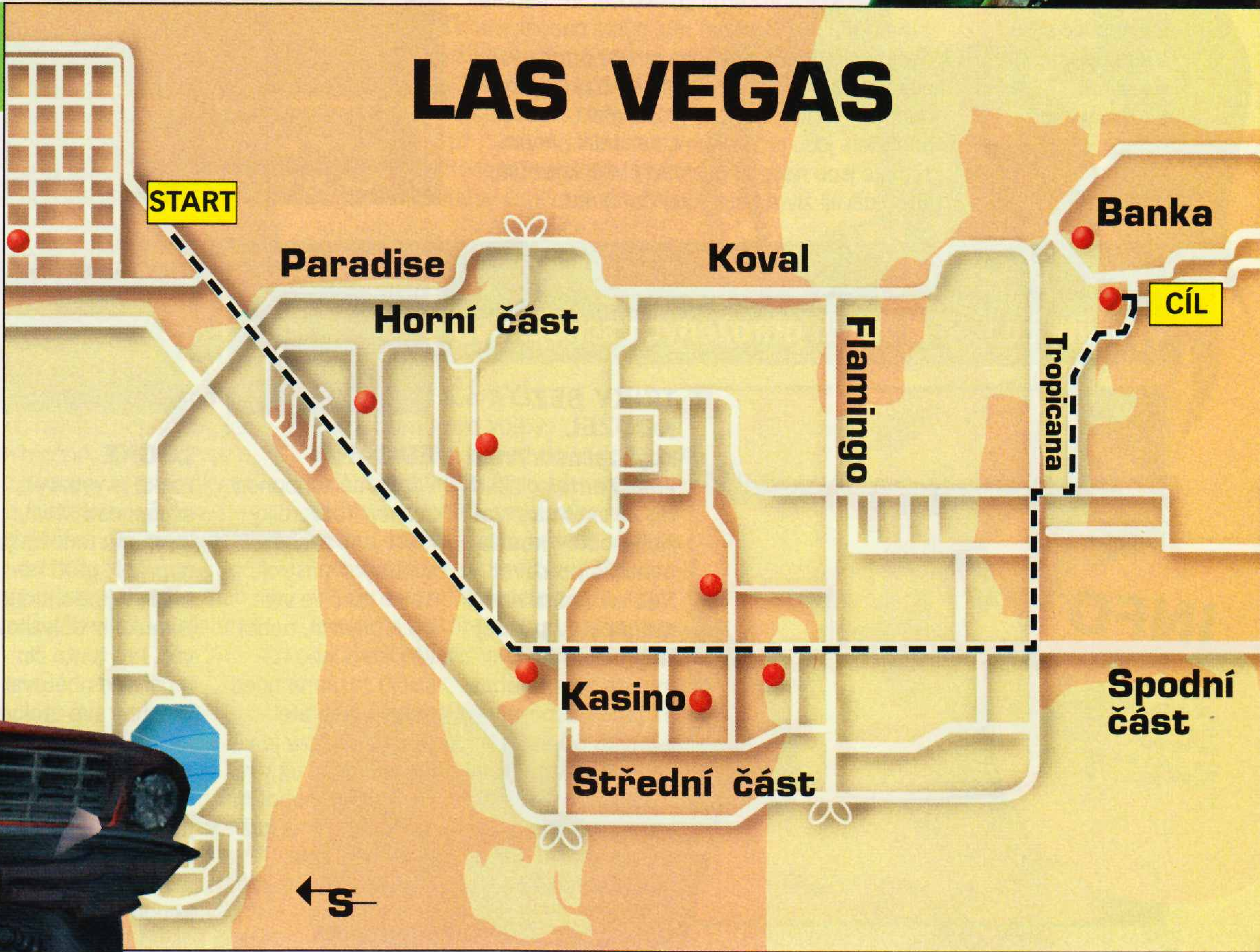


DRIVER 2

JAK... ZÍSKAT SKRYTÝ VŮZ V LAS VEGAS

Jděte do projížďkového režimu a hned po startu se dejte první napravo. Jeďte stále dál do oblasti Tropicana a vjeďte do ní tak, že zahnete doprava. Potom zahněte druhou ulicí doprava, pak první doleva. Projeďte S-kem, až uvidíte nízkou budovu s čtyřmi červenobílými kužely před vchodem. Hned za touhle budovou je vjezd to dvora.

Vjeďte tam, opusťte svůj vůz a stiskněte vypínač po levé straně. Tím se vám otevře brána vedle nízké budovy se čtyřmi kužely. Pak naběhněte zpět do svého auta a nově otevřenou bránou projeďte. Držte se při levé straně, projeďte několik přenosných bariér a potom objeďte budovu připomínající stáj. Tady najdete skryté auto. Skočte do něj a jeďte se projet. Na svou velikost je to docela žihadlo, uvidíte.





Dohrajte šestý díl RPGčkového hitu ve velkém stylu



FINAL FANTASY VI

Vyberte si level

PRO DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY POTŘEBUJETE:
HODNĚ VOLNÉHO ČASU ✓ MAGICKÉ SCHOPNOSTI ✓
SMYSL PRO HUMOR ✓ ŠPIČATÝ KLOBOUK ✗

PSM NÁVOD

Magie a její četná použití

Abrakadabra!

Magie je nedílnou součástí všech her *Final Fantasy* a šestý díl není výjimkou. Na výběr máte ze dvou typů magie, černé a bílé.

Bílá magie se používá k léčení, zvyšování schopností a obecně pro neútočné funkce. Černá magie naproti tomu slouží k útočení a existuje v několika variantách, např. oheň, blesk či jed. Chcete-li používat oba typy magie účinně, musíte se dokonale seznámit se svými postavami, stejně jako s nepřáteli, kteří vás čekají. Pokud totiž proti „bleskovému" nepříteli vyšlete blesk, neublížíte mu, nýbrž naopak mu dodáte sil. Pokud na druhé straně použijete element, který je k nepříteli přímo protikladný, bude mít mnohem víc zničující efekt. Ledoví nepřátelé jsou proto velmi zranitelní ohněm, zombie jsou naopak bezmocní vůči kouzlům, která dávají život (například Cure) atd.







Čas na oslavu

Využijte co nejvíc svých přirozených schopností



INFO

Nové video? V nově vydané verzi *FFVI* přidala Square několik úplně nových FMV sekvencí. Jednu uvidíte hned na začátku hry, kde vystupuje šílený Kefka, další se objevují v průběhu hry.

TRIKY BEZ KOUZEL

Když začnete hrát *Final Fantasy*, zjistíte, že většina z vašich postav kouzla nemůže používat. Než se s nimi naučí zacházet (v pozdějších fázích hry), musíte se spoléhat na jejich schopnosti v jiných oblastech. Teď vás seznámíme s některými důležitými nemagickými schopnostmi, které můžete využít...



EDGAR

Edgar má schopnost zvanou Tools, díky které umí zacházet s různými nástroji. To se hodí ve velkých bitvách, neboť většina z jeho nástrojů zasáhne hned několik nepřátel. AutoCrossbow je velice efektivní už v rané fázi hry, neboť má velký dopad na každého nepřítele.



LOCKE

Locke je vybaven schopností Steal, která mu umožňuje nepříteli, proti němuž stojí, šlohnout jakoukoliv důležitou věc. Pro tento čin musí sice obětovat všechny své útoky, nicméně hodí se to zejména tehdy, když vám dochází zlaté penízky (GP). Stejně tak někteří bossové mají věci, které nelze koupit v obchodech.



SABIN

Sabin je jedním z vůbec nejsilnějších rváčů ve hře a svou technikou zvanou Blitz dokáže nepřítele totálně zdecimovat. První technika, s níž se tu seznámíte, se jmenuje Pummel a spočívá v tom, že v jedné ráně dokáže uvolnit až 250HP.
Pokud chcete Pummel použít, stiskněte..



GAU

Gau je skvělá postava, protože se velmi dobře učí novým útokům. Má schopnost jménem Rage, kterou když aktivujete, můžete vybrat z repertoáru nepřítele od kterého jste se předtím naučili útoky a Gau se od něj převezme jeho styl boje. S tímto útokem pak bojuje až do konce souboje.

Obecné tipy
Stručná příručka

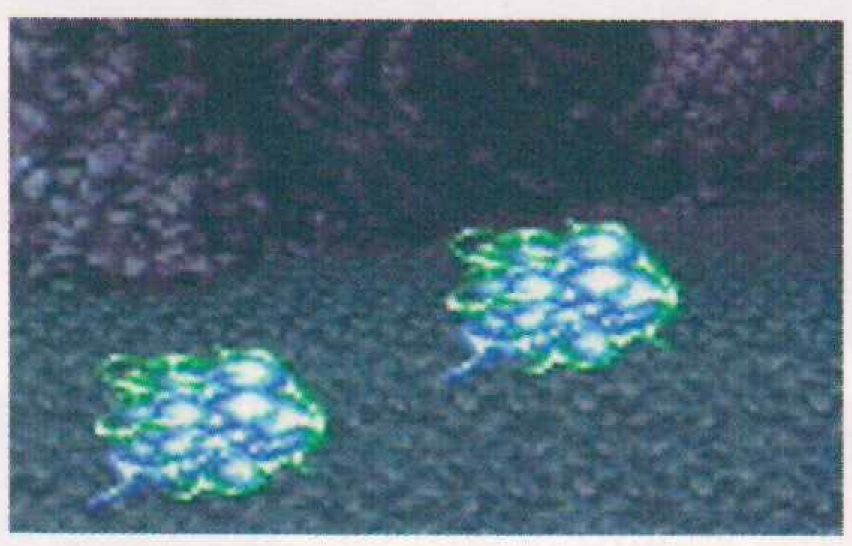
Boj
Hlavně jednoduše

Pokud zrovna nechvátáte, snažte se s monstry, které náhodně potkáváte, bojovat. Až budete procházet světem, potkáte mnoho nepřátel, a je mnohem lepší se jim postavit, ukrást jim, co mají, a získat na nich body, než prostě utéct.



Bojujte stále
Buďte vytrvalí

Bojujte i tehdy, pokud zrovna potřebujete utéct. Nestačí držet postranní tlačítka a na boj úplně zapomenout, dokonce se vám často podaří souboj vyhrát, než vám hra umožní utéct. Body EP a GP mají mnohem větší hodnotu než čas.



Kraďte
Sklidťe odměnu

Když máte ve svém týmu lovce pokladů, co nejvíce využívejte jeho zlodějské schopnosti. Kradení je skvělý zdroj různých věcí i GP. Pokud máte několik kusů jednoho a téhož předmětu, můžete zajít do obchodu a pokusit se své zboží prodat. Pokud se zrovna nenacházíte v obrovském nebezpečí a nepotřebujete Locka na boj, měli byste co nejvíce nepřátel okrást.

Uzdravujte
Udržujte si HP vysoko

V bitvě používejte předměty k léčení postav a když zrovna nebojujete, používejte svá kouzla. Své MP (magické body) body si mnohem snáze obnovíte odpočinkem v hospodě, než používáním dalšího kouzla. V bitvě byste MP měli používat k útokům, a k léčení naopak jen v nezbytně nutných případech.

Formace
Efektivní taktika v bitvě

Útočné postavy postavte do čelní linie, a ty, co mají obranné schopnosti, naopak do zadní. Obrana je totiž účinnější vzadu a i útoky mají silnější dopad, jsou-li vedeny z přední linie a nikoli ze zadní. Musíte se rozhodnout, jaké jsou nejsilnější postavy, ty postavit úplně do čela, a za ně dát ty slabší. Pokud nějakou postavu používáte jen k uzdravování, musíte ji samozřejmě postavit úplně dozadu, abyste ji náležitě chránili. Máte-li naopak v týmu postavu, jež ráda bez přestání útočí, měla by být úplně vepředu, abyste její síly maximálně využili.



Spánek
Uzdravení prakticky zadarmo

Snažte se co nejvíce odpočívat, kde to jen bude možné, a HP i MP se vám budou obnovovat prakticky samy od sebe, stejně tak ušetříte na všemožných lékách. Pokud budete ve městě, je mnohem lepší zajít do hospody než promarnit jeden stan na mapě světa, a navíc je to podstatně levnější.

Povídání
Sbírejte informace

S každým, koho potkáte, se snažte mluvit. Některé postavy mají více informací, než jsou ochotny poskytnout, a pouze až když s nimi promluvíte podruhé, řeknou vám, co všechno skutečně vědí. Když nějaká postava opakuje totéž, co vám řekla poprvé, je to neklamné znamení, že už jste z ní vytáhli naprosto všechno.

Škudlete
Schovávejte vše, co byste mohli potřebovat

Sbírat oživující věci jako lektvary apod. vám může v budoucnosti vytáhnout trn z paty. Potřebujete-li peníze a chcete prodat nějaké věci, měli byste to vždy dělat až jako poslední věc. Když si kupujete nové věci (například zbraně nebo brnění), prodejte prodavači to staré, získáte pár GP a ty se vám hodí.



Kouzlete
Magii lze používat i zneužívat

Zdrojem magické energie postav (tedy kromě těch, které se s magickými schopnostmi už narodili, jako jsou Terra, Celes či Mage Warriors) je Magicite - pozůstatky Espera. Pokud se jimi vybavíte, získáte velice silný Esper útok a schopnost učit se magii. Čím déle si tato kouzla podržíte, tím více magie se budete moci naučit.

Skryté části
Extra menu pro volby

Když hru dohrajete až do konce a při dalším průchodu podruhé porazíte Ultrose (v opeře), setkáte se se Setzerem, který vás pak vezme na svou vzducholoď. Hned po přistání si hru uložte a jakmile budete příště hru loadovat, získáte přístup k nové funkci, která se jmenuje BONUS!



pokračování ze strany 11

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Zvolená volba A



Ohnivá pěst je sice použita, ovšem tentokrát jste se rozhodli ji blokovat. Auuuu! Pokud znáte *Tekken*, tak dobře víte, že proti některým chvatům prostě neexistuje obrana.

ZKUSTE ZNOVU!
zpět na stranu 11



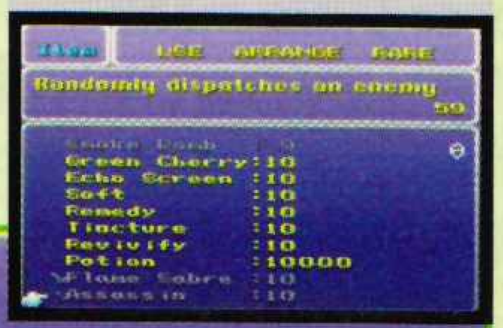
Nejtěžší kousky

Jak porazit The World of Balance

V takto velké hře vždy najdete části, při nichž si budete rvát vlasy z hlavy. Od těžkých bossů až po jednoduchá puzzle budete muset notně používat své mozkové závity, abyste ten který problém vyřešili. Nebo, chcete-li se uchránit před předčasnou ztrátou vlasů, si můžete přečíst našeho průvodce - rozhodli jsme se totiž, že vám pomůžeme.

Plný sklad

Vždycky u sebe mějte co nejvíc lektvarů a Phoenix Downů.





Heslo: **Znalosti se snažte získávat, kde to jen půjde.**





Šikovné věci: **Prohledejte hrad, třeba najdete užitečné věci.**

Figaro Castle

Neztrácejte čas potulováním

Není to zrovna nejnáročnější úkol, ovšem pokud nemáte přesné instrukce, kam jít, můžete ztratit hodně času zbytečným blouděním. V úvodních částech hry se dostanete do města Figaro, situovaného uprostřed pouště. Jakmile si odbudete audienci u krále a projdete si samotný hrad (najdete Phoenix Down, Tonic, Soft a Antidote), budete potřebovat najít něco, co by vás posunulo někam dál.

Vyjděte proto z trůnního sálu a projděte dveřmi nalevo, čímž se dostanete přímo do ložních prostor. Zde sejděte po schodech v levém dolním rohu obrazovky a hrad opustte jedněmi z bočních dveří. Pak přeběhněte přes písek nalevo, ovšem nechoďte dolů, to byste se dostali k mapě světa. Namísto toho zahýbejte pořád doleva, dokud nepřijdete k podobné, leč menší budově. Je to západní křídlo hradu a přesně tam jste chtěli dojít. Chcete-li navštívit východní křídlo, měli byste z trůnního sálu jít podle týchž instrukcí, akorát místo doleva byste zahýbali doprava. V levém křídle toho ale moc zajímavého není. Projděte dveřmi v čelní části budovy západního křídla a promluvte s Matron, která stojí nalevo. To příběh popožene vpřed.

Vargas vs Sabin

První tuhý boss

Když se v Kolts setkáte s Vargasem, musíte jej porazit, jinak se nedostanete dál. V první fázi boje stane Edgar, Locke a Terra proti dvěma Ipooh.

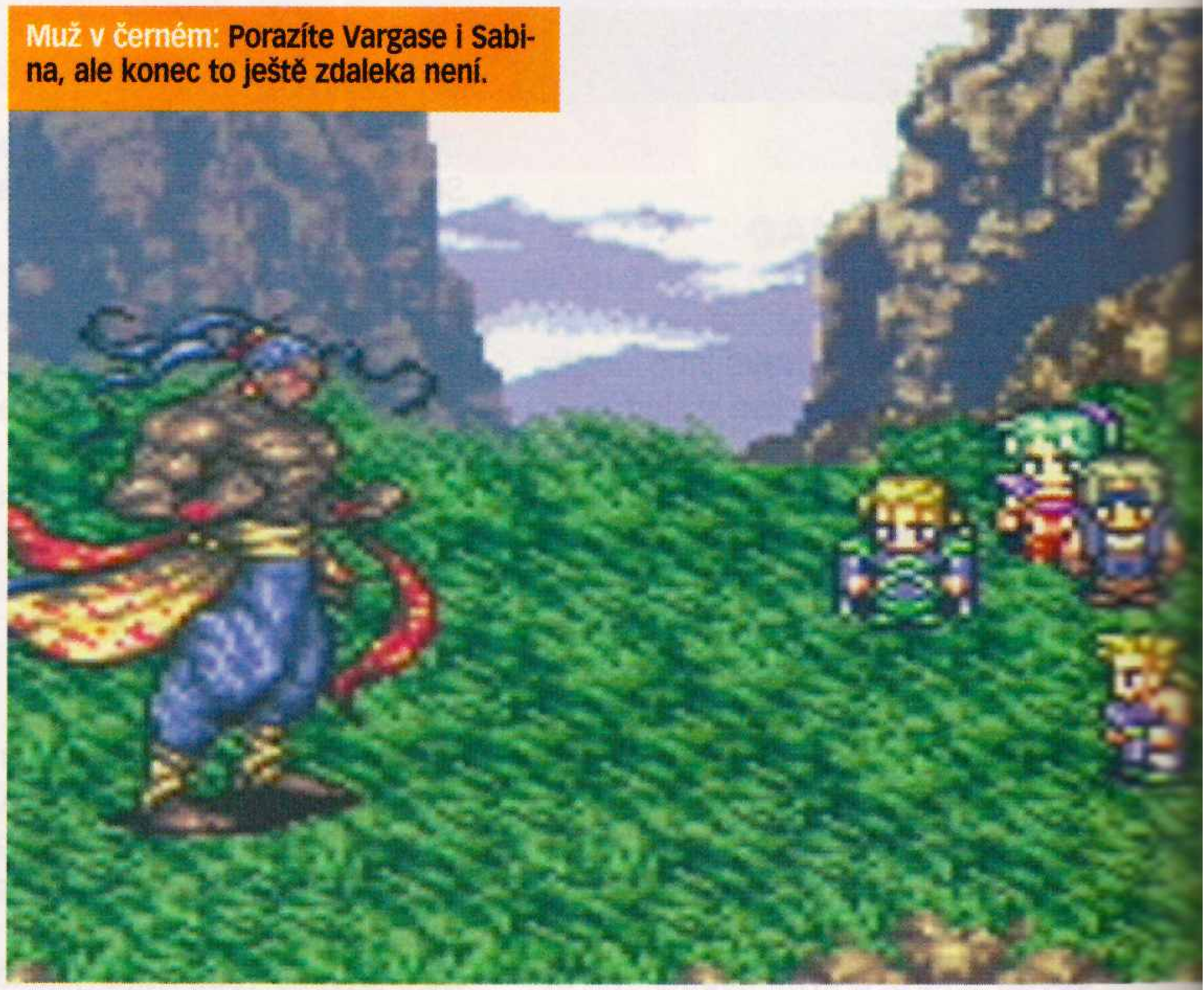
Ať Terra neustále útočí ohněm, zatímco Locke bude bojovat. Edgar by měl zase použít AutoCrossbow a po několika zásazích by Ipoohové měli být vyřízeni. Jako další vás čeká Vargas. I zde ať Terra srší oheň, protože to je její nejsilnější útok. Locke by měl zase bojovat a pokud budete potřebovat nějaké předměty na léčení, použijte pro to Locka, neboť jeho útoky jsou ze všech nejslabší. Edgar ať používá svůj BioBlaster (tedy pokud jej máte), protože ten může způsobit Vargasovi pěkné škody pokaždé, když jej zasáhne. Pokud jste si jej náhodou nevzali, použijte místo toho AutoCrossbow.

Podařilo-li se vám toto přežít, objeví se Sabin a postaví se Vargasovi. Měli byste neustále útočit povelem Fight, ale dávejte pozor, aby vám počet HP neklesl pod 130 - čehož dosáhnete tak, že budete používat lektvary a masti. Nebudete-li úplně zdraví, Vargasovy útoky vás totálně zlikvidují. Po nějaké době se vám dostane instrukcí, jak používat techniku Blitz. Když si z menu vyberete Blitz, objeví se kurzor vedle Sabina. V tomto okamžiku byste měli stisknout ..... a potom... To spustí příkaz pro Pummel. Jakmile tohle zvládnete, bude Vargas poražen.





Muž v černém: **Porazíte Vargase i Sabina, ale konec to ještě zdaleka není.**





V díře: **Ano, vyhýbat se podezřelým místům je nezbytné.**



Ultros
Osm nohou je víc než jedna


Drsnější než vypadá: Ultros je na chobotničku docela drsoň.





Opatrně: Pozor na zásahy chapadlem, protože to jsou pěkné rány.

Až sjedete řeku Lete, setkáte se s bossem v podobě odporné mořské příšery. Zprvu to nevypadá jako příliš obtížný úkol, ale mějte na paměti, že útoky Ultrose mají skoro 300 HP. Chcete-li chobotnici porazit, je potřeba, aby na ní pokaždé, když na ni přijde řada, Terra zaútočila ohněm. Edgar ať používá AutoCrossbow, zatímco Sabin může použít techniku Blitz. Banon dokáže všechny postavy vyléčit najednou, takže jeho služeb využijte vždy, když to bude možné. Potřebujete-li, oživte si postavu (pokud zrovna nepřijdete o Banona, to je pak konec hry), poté použijte Locka k vrhnutí Phoenix Down, zatímco všichni ostatní budou dál útočit nebo léčit.

Pokud chapadlo zasáhne Banona, je po něm, takže pokud jste si v Returner's Hideout vzali True Knight, měli byste jím vybavit před bitvou svoji nejsilnější postavu. Tak chapadlo sejme nositele True Knighta, a nikoli Banona. Musíte ho potom ovšem co nejrychleji oživit, protože jinak by neměl Banona kdo chránit.

Boss má k dispozici zhruba 3000 HP, tudíž je to pěkně náročná bitva a často se budete rozhodovat, zda zaútočit nebo použít nějaký předmět či kouzlo, nebo naopak oživit postavu. Je to prostě hra, při které se musí i myslet.

Místnost v hospě

Až zachráníte Shadowa, zajděte do hospody a podívejte se na jeho minulost.



Under the sea
Není všechno jen slunce a řasy

Jakmile se setkáte s Gauem a on se přidá do vaší skupiny, dostanete se do Crescent Mountain. Ve vodě se poté setkáte s týpkem jménem Anguiform. Dávejte pozor! Pokud s ním budou ještě nějací gauneři, musíte tohoto sejmout jako prvního. Použijte na něj Sabinův Pummel a Gauův Rage TekArmour. Cyanův Swdtech na Anguiforma příliš neplatí, protože tento úder je silný pouze 150 HP, tudíž místo něj zkuste raději Retor 2. úrovně. Pokud útok ustojí, provede mocný protiútok. Dbejte hlavně na to, aby vaše skupina zůstávala zdravá (HP vyšší než 250), protože každý útok Aqua Rake vás bude stát 200 HP na postavu.

Všechny bitvy pod mořem jsou vynucené, nejsou to tedy ony náhodné bitvy, do jakých se dostáváte na světové mapě. V jednom bodě se musíte postavit Anguiformovi, přičemž tento souboj vám zvýší EP, GP a vynese vám i nějakou tu věc. Snažte se své postavy léčit použitím Tonics, protože k tomu se dostanete snadněji, navíc je to levnější. Lektvary (Potions) je dobré použít, pokud vám zdraví klesne pod 100HP, protože tím si jej obnovíte téměř celé. Nicméně lepší je vůbec nedopustit, aby vám kleslo takto nízko, a k tomu jsou Tonics. Pokud na vás Anguiform použije těžký útok v okamžiku, kdy čekáte, až vám klesne HP dostatečně nízko, abyste mohli použít lektvar, pak je z vás rychle mrtvola. Pro házení věcí používejte Gaua, neboť jeho bitevní časovač se doplňuje rychleji než ten Sabinův či Cyanův.





V azuru: Pod vodou nejsou bitvy náhodné.



Nový kluk: Klíč k porážce Anguiforma se jmenuje Gau.

Ohniví krocani

Na krocany používejte ohnivé útoky, ať je škoda maximální.





South Figaro
Travesty Show

Když se rozhodnete hrát Lockův scénář, ocitnete se v jižním Figaru, kde bude vaším jediným úkolem utéct. Toto místo je plné stráží, takže na cestě ven musíte dávat pozor. Jděte do obchodu a promluvte si s kupcem, který stojí opodál hodin. Dostanete se s ním do šarvátky, pohrozíte, že mu vyrvete plíce z těla, ale nezabíjejte ho! Jeho útoky jsou jednoduché, takže si s ním nemusíte dělat žádné starosti. Ukradněte mu šaty a převlečte se za něj. Až to uděláte, kupec uteče - každému přece přijde trapné bojovat nahý.

Poté vyběhněte do vyšší vrstvy města a zahýbejte stále doleva. Na konci je zelený strážce, se kterým byste si měli promluvit a vyvolat hádku. I zde můžete použít své zlodějské schopnosti, ukrást mu šaty a převléci se za císařského vojáka. Jakmile to provedete, jděte do hospody, kde na vás čeká další kupec, i s tím byste se měli dát do boje. Oříškem je najít kupce, protože v budově jsou dva. Ten, kterého vy potřebujete, je skrytý v suterénu (schody napravo od vstupu do kavárny), není to tedy ten, který je v hospodské ložnici. Dejte se s ním do boje, ukradněte mu šaty a jabčák, a budete připraveni k dalšímu kroku. Vraťte se do domu starého muže, kterému dáte jabčák a on se rozpovídá. Potom si promluvte s dítětem, které je dole, a sdělte mu heslo Courage.

Monster Bonus

Slabé stránky jednotlivých monster jsou vypsány v BONUSovém menu.





Naháčí útočí: Krást šaty, to je cesta vpřed.

Security caves
Jděte za světlem

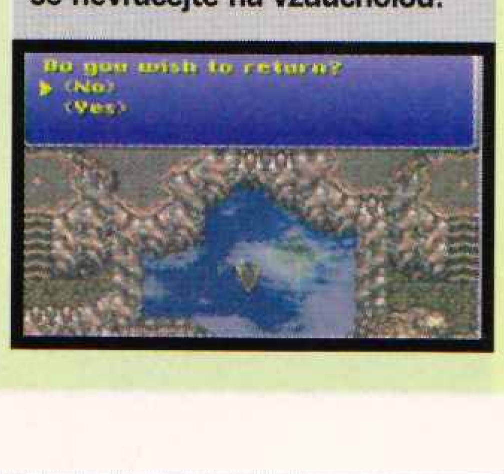
Až budete při hraní Banonova scénáře procházet jeskyněmi Narshe, dostanete se do jeskyně, kde musíte sledovat zářící světlo, jinak se dál nedostanete. Toto je cesta, kterou byste se měli dát.

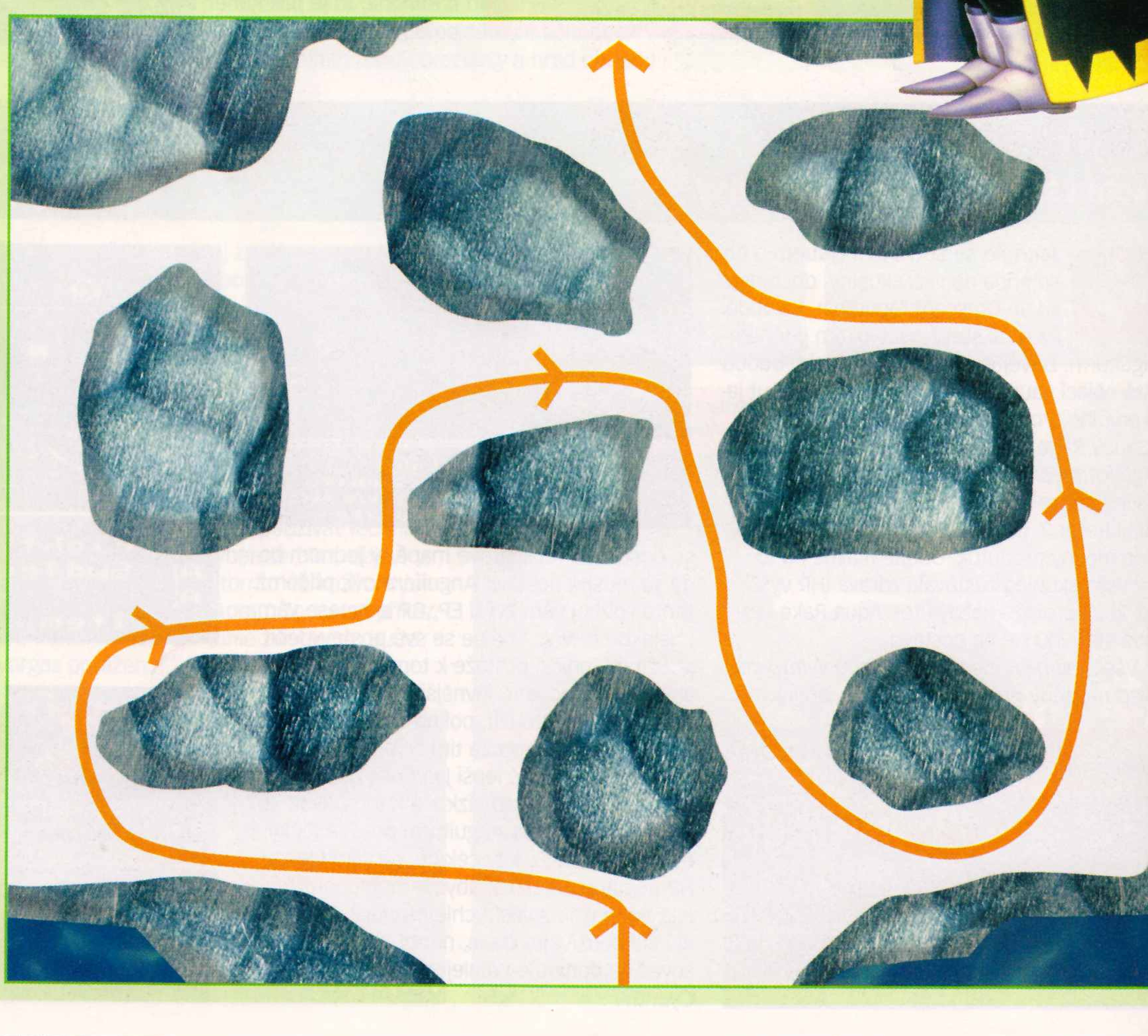

Vidíte světlo: Jděte podle mapy a zažijete zjevení.



Vznášejte se

Na vznášejícím se kontinentu se nevracejte na vzducholoď.





Kefka
Bitva o Espera

Až dorazíte do hor, kde byl skrytý Esper, budete se muset utkat s Kefkovou armádou a nakonec i s Kefkou samotným. Pro boj s armádou se musíte rozdělit na tři skupiny, a ta skupina, která se dostane ke Kefkovi nejdříve, jej také zlikviduje.

Budou tu dvě skupiny po dvou a jedna po třech, takže dávejte pozor na to, aby Locke byl v té větší, protože není příliš silný, nicméně lze jej použít k vrhání předmětů. Dejte jej do jednoho týmu s Terrou a Cyanem. Edgara s Celesem dejte k sobě, neboť oba mají více útoků a Celes dokáže oba dva vyléčit najednou. Gau a Sabin taky tvoří dobrý pár, protože Sabin má k dispozici mocný Pummer, a Gau je zase velmi flexibilní postava, jež se navíc snadno ovládá. Stačí mu vybrat nějaký útok a on jej bude používat během celého boje. Gau má ovšem velmi slabou obranu a často v bitvě zemře. Phoenix Down na něj používejte pouze tehdy, když bojujete proti jedinému nepříteli, protože když je na vás víc než jeden protivník, mají šanci Gaua dostat okamžitě poté, jak jej oživíte.

Locke, Terra a Cyan by měli jít po krku Kefkovi. Než se k němu dostanete, vstupte do inventáře a uzdravte všechny své postavy, naplňte Terryino MP na maximum a pro každou postavu zvolte Optimum. Až budete s Kefkou bojovat, tak Cyan by měl používat svůj Swdtech Retort! úrovně 2, Locke by měl bojovat a používat předměty, a Terra by měla svými kouzly skupinu i jednotlivé postavy léčit.



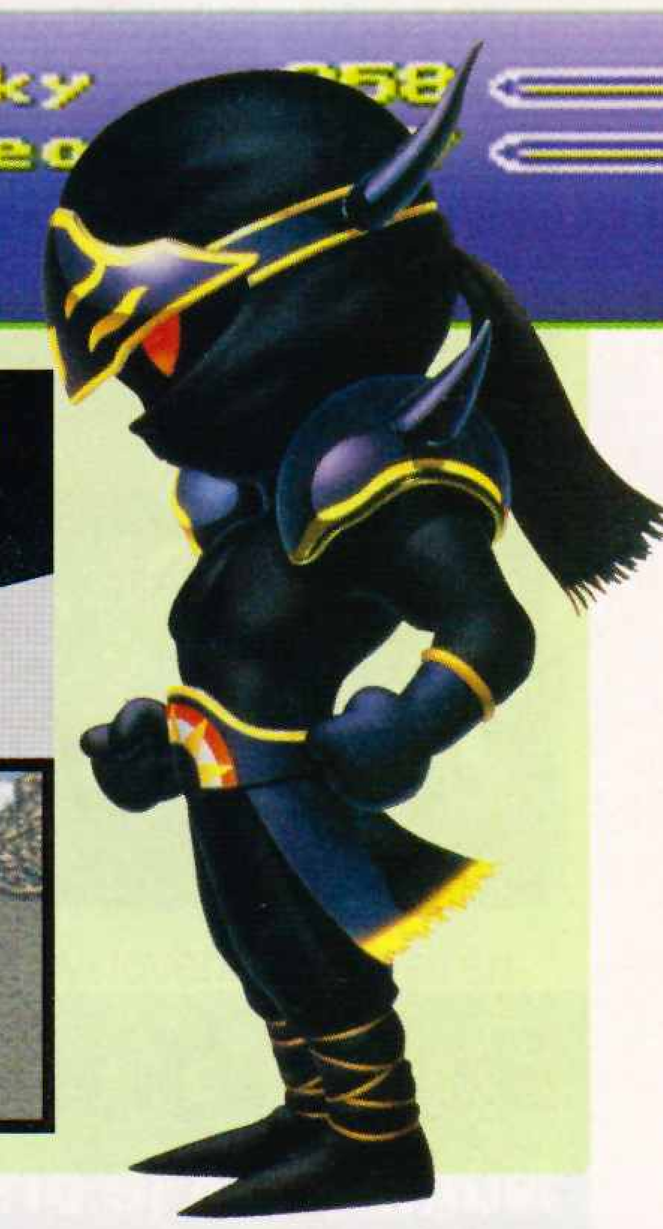



Týmová práce: Postavit správný tým je nejdůležitější.

Ninjové útočí

Z bitev s Ninji se nedá uniknout





Opera House
Naučte se text

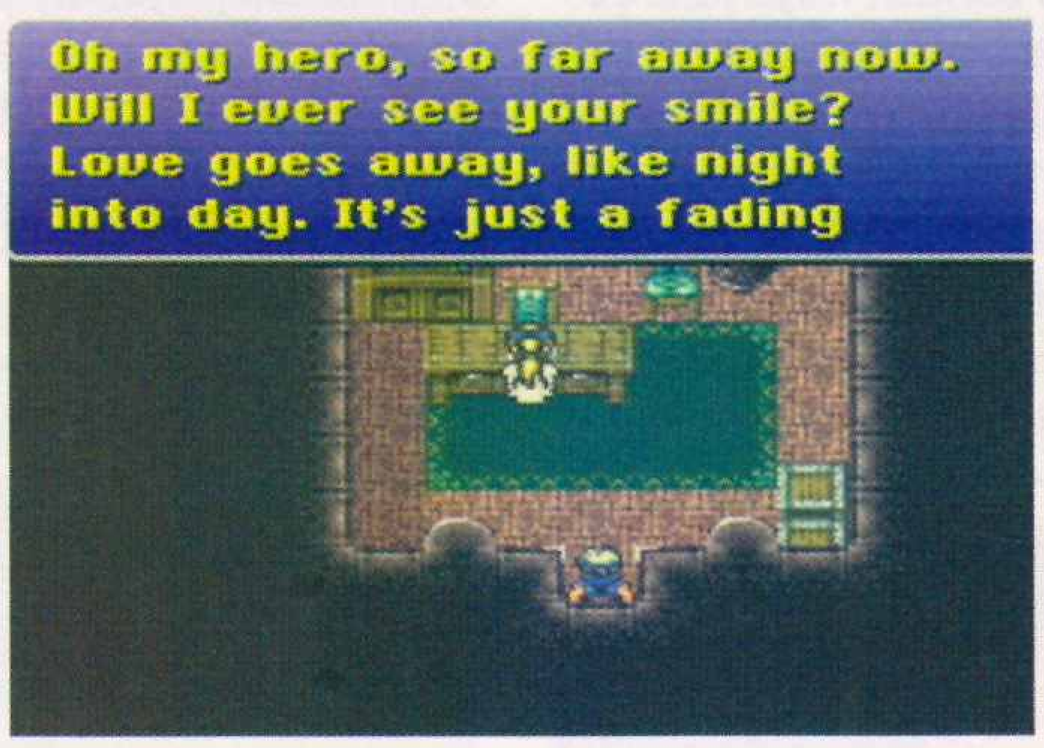
Když dorazíte do Opery, je třeba, abyste si pamatovali verše, které má Celes říkat, jinak nebude coby Maria působit věrohodným dojmem. Máte-li dobrou paměť, můžete si teď přečíst a naučit se to, co stojí ve scénáři. Níže uvedená slova stačí v příhodný okamžik zarecitovat.

První scéna

Oh my hero, so far away now. Will I ever see you smile? Love goes away, like a night into day. It's just a fading dream…

I'm the darkness, you're the stars. Our love is brighter than the sun. For eternity, for me there can be, only you my chosen one…





Must I forget you? Our solemn promise? Will autumn take the place of spring? What shall I do? I'm lost without you. Speak to me once more! (zde vezmete květiny, vylezete po schodech na balkón na střeše hradu a pozdvihnete květiny směrem ke hvězdám. Musíte ale pospíchat, protože máte jen chvilku, hned potom začne druhá scéna).

Až se objeví Draco, měli byste se vydat v jeho stopách, dokud se nepromění v nějaké květiny. Ty seberte, potom vylezte po schodech, jděte na konec balkónu a pokračujte v opeře.


FMV moment: Tady je jeden z nových skvostných okamžiků.

Zozo Gogo

Až budete opouštět Zozo, vezměte s sebou čtyři postavy.



Fire and Ice

Jak zotročit Espery

Po setkání s Kefkou ve Vectoru se ocitnete v místnosti, kde jsou likvidováni vysušení Espeři. V místnosti nalevo použijte save point, uzdravte se, hru uložte, potom si promluvte s Ifritem.

Chcete-li se s bossy vypořádat snadno, je třeba, aby ve vaší skupině byl Gau, kterého byste měli naučit Over-Mind, a taky byste s sebou měli mít dvě náušnicové relikvie (Earring Relics). Locke by měl mít ohnivý meč. Až budete bojovat s Ifritem, použijte příkaz Fight, i když třeba v Lockeově případě to dodá Ifritově trochu zdraví, ale to nevadí. I tak to stojí za to. Pokud máte ve skupině Celes, neváhejte použít její ledová kouzla. Je-li ve vaší skupině i Gau, nepoužívejte jeho Rage, dokud Ifrit nebude vyřízený. Namísto toho se pokuste svou skupinu co nejvíce uzdravit. Pokud si se zabitím Ifrita dáte načas a podaří se vám udržet skupinu v dobrém zdravotním stavu, pak by Ifrit měl zmizet a namísto něj se s vámi utká Shiva. Na tu se vám zatraceně hodí ohnivý meč, protože jejím živlem je led. Jakmile se Shiva objeví, Gau musí provést svůj Rage Over-Mind. Pokud to zvládnete provést v okamžiku, kdy má dvě relikvie, Elf-Fire způsobí Shivě škodu téměř 2500HP. Pak stačí už jen pár úderů ohnivým mečem a za chvilku je po všem. Až bude po boji, vezměte Magicite, který vám zde Shiva a Ifrit laskavě zanechali, uzdravte se a znovu si hru uložte v místnosti nahoře nalevo.









Bojovat či utéct?

Pokud se střetnete s Ingy, je obvykle lepší utéct.



Roboboss

Number 24 je drsný týpek

Nedlouho po bitvě s Ifritem a Shivou narazíte na agresivního robota jménem Number 24, který se vám postaví do cesty. Klíčem k úspěchu v tomto střetu je dobrá výbava. Number 24 disponuje kouzelnou schopností jménem Wallchange, což je takový trik, při němž se změní bossovy slabé stránky. Proto abyste uspěli, je zapotřebí široké škály útoků, a tudíž musíte do boje jít velmi bohatě vyzbrojeni - je třeba mít všechny druhy elementů. Pokud budete mít při ruce hodně elementů, bude vám celkem jedno, jakou konkrétní slabou stránku boss v dané chvíli má.

Když bojujete proti Number 24, při každém jeho použití WallChange musíte použít Scan, abyste zjistili, jakou že to má slabou stránku, a podle toho se zařídili. Když je zrovna slabý v elementu, u něhož disponujete silným útokem, použijte Silence (Mute) nebo Imp, čímž mu zabráníte v dalším použití WallChange (v podobě Imp dokáže zaklínadlo použít pouze dvakrát a v obojím případě se jedná o zotavovací kouzlo). Fantastický způsob, jak mu dát nakládačku, je mít ve skupině Gaua s útokem Over-Mind v repertoáru. Až se Number 24 stane slabý na oheň, použijte Over-Mind a pak se jen dívejte, jak v agónii umírá. Nebo můžete použít Brawlera, jenž mu svým kamenným útokem zasadí okamžitou škodu 700 HP. Pokud ve vaší skupině Gau není, nebo pokud Number 24 nebude slabý na oheň, počkejte si, až se stane slabý na led, a potom na něj vyšlete Celes se svými kouzly. Ostatní postavy použijte na léčení té postavy, která bude mít nejsilnější útok a dávejte pozor, abyste neútočili elementem protikladným k tomu, na který je Number 24 slabý, protože jinak ho akorát vyléčíte.

Též nezapomeňte používat Espery, zejména tehdy, když boss není schopen používat zaklínadel. Pokud se náhodou stane slabý na element, v němž máte Esper, nandejte mu, co se do něj vejde.

Poslední přání

Vzdušné síly zničte dříve než MissileBay či LaserGun.









Emperor Gestahl

Šálek čaje a pokec

Až se vrátíte do Vectoru a navštívíte císaře, musíte se s ním dát do řeči. Výsledek bude záviset na tom, jaké odpovědi zvolíte. Tady je návod, jak z toho dostat nejvíc.

Když budete dotázáni, na co připít, odpovězte „To our hometowns" (Na naše rodná města).
Když budete dotázáni na Kefkův osud, řekněte „Leave him im jail" (Nechte jej v žaláři).
Na omluvu Domovu odpovězte „That was inexcusable" (To bylo neomluvitelné).
Když se vás zeptá na Celes, odpovězte „Celes is one of us" (Celes je jednou z nás).

Taky si pamatujte, jakou otázku jste si zvolili pro Gestahla.

Když budete dotázáni na Espery, odpovězte „Yes, the Espers have gone too far" (Ano, Espeři zašli už příliš daleko).

Připomeňte Gestahlovi otázku, na niž jste se ho ptali před chvilkou.
Až vám nabídne odpočinek, nabídku odmítněte a mluvte stále dál.
Až se vás zeptá, co chcete slyšet, řekněte „That your way is truly over" (Že vaše cesta je skutečně u konce).
Když budete dotázáni, zda Gestahla doprovodíte, odpovězte „Yes" (Ano).

Rychlá výbava

Bismarck Esper si vezměte hned, jak se k němu dostanete.



Až budete odcházet, pokud se vám tedy podaří promluvit si před večeří se všemi dostupnými vojáky, budete upozorněni na osvobození jižního Figara a Smomasu. Podle výsledku vašeho rozhovoru s Gestahlem se otevře místnost se zásobami, vy získáte relikvie Tintinabar a Charm Bangle, ovšem toto se ozřejmí až později ve hře.







Atma weapon

Na konci The World of Balance

Ledová smrt

Když na FireEatera použijete Ice Rod, dosáhnete škody přes 300 HP.





Když vše vypadá ztraceno: Ať se v bitvě stane cokoli, vždy si držte vysoké HP.

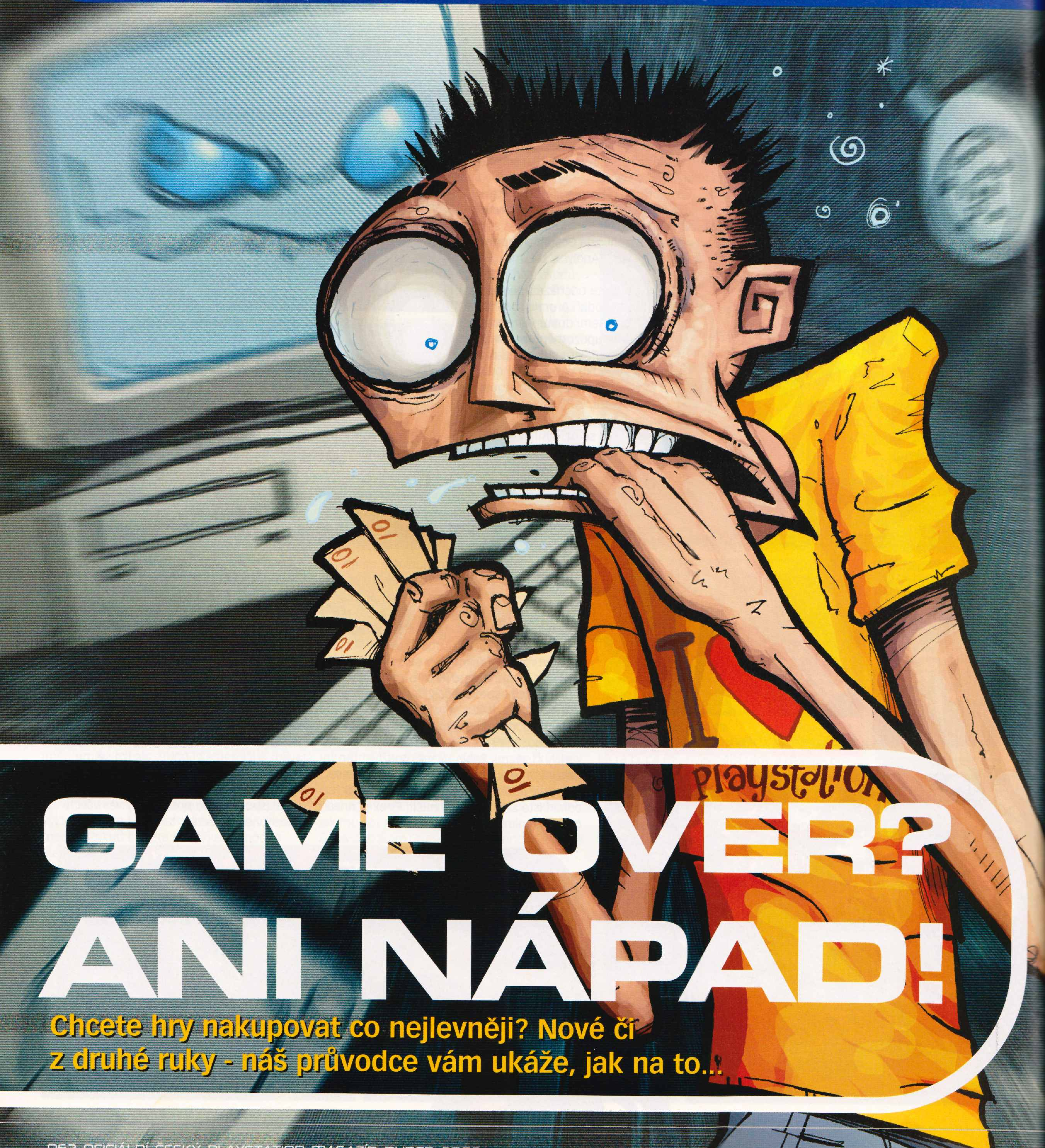
Úplně ke konci narazíte na neuvěřitelně násilného týpka jménem Atma, který je starý jak vesmír sám. Atma Weapon byste při sobě už měli mít, pokud nemáte, může ji nepříteli ukrást Locke. Atma je pěkně drsné monstrum, a to hlavně díky super silným útokům, taktéž je nepříjemné, že při boji s ním ztrácíte spoustu času léčením. Vždycky se vám hodí Gau se svou technikou Over-Mind, ovšem dávejte na něj dobrý pozor, neboť jej nejde vyléčit uzdravujícími kouzly či věcmi. Sabin by měl používat ten nejsilnější útok Blitz, který zná, a Edgar zase svůj Drill. Ice2 je dobré používat jen tehdy, pokud jste zvládli se ho naučit, Fire2 je hned o fous za ním.

Atma nemá žádné vysloveně slabé stránky, a to proto, že nemá žádný element. V tom můžeme spatřovat v jistém smyslu výhodu (nemusíte se obávat, že byste jej náhodou uzdravili), anebo taky nevýhodu (neexistují žádné enormní útoky, které by šlo použít, abyste jej totálně dorazili). Hlavně dávejte pozor na jeho Flare. Když jej použije, je to skutečně síla, a pokud vaše postava nedisponuje více než 1000HP, přichází čas pro Phoenix Down. I Atmův útok Quake má obrovsky zničující účinky, neboť dokáže postavám odčerpat až 500HP, ale lze se mu vyhnout začarováním kouzla Float na všechny postavy. Snažte se své HP udržet co nejvýše alespoň u dvou postav, aby vás všechny nezlikvidoval jedním tahem.



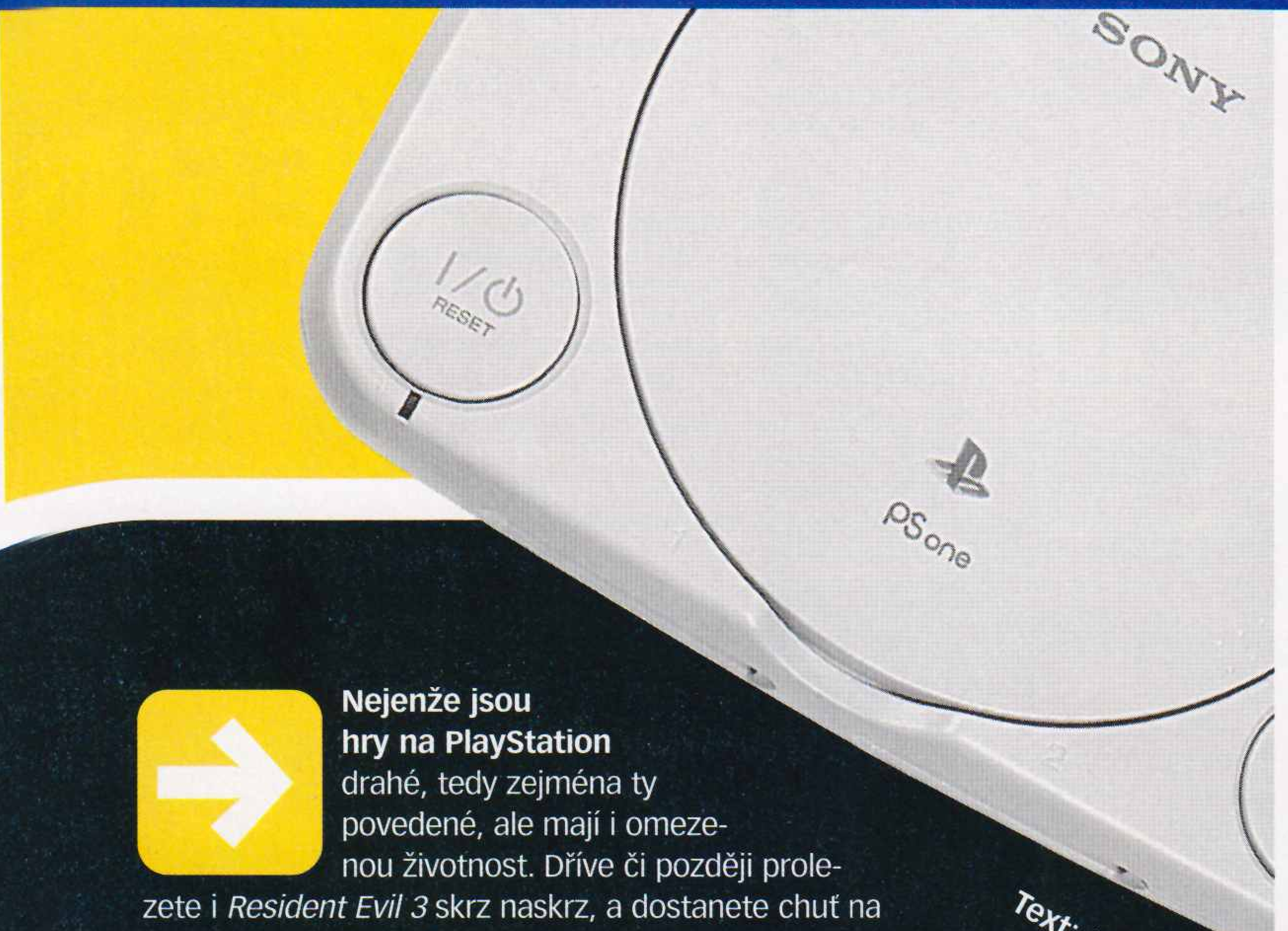






GAME OVER? ANI NÁPAD!

Chcete hry nakupovat co nejlevněji? Nové či z druhé ruky - náš průvodce vám ukáže, jak na to...



Text: Jan Modrák

Nejenže jsou hry na PlayStation drahé, tedy zejména ty povedené, ale mají i omezenou životnost. Dříve či později prolezete i *Resident Evil 3* skrz naskrz, a dostanete chuť na něco nového. Nebo třeba vyjde super nadupaná verze vaší oblíbené hry a vy si najednou uvědomíte, proč byste sakra měli sedět u té staré - na nedělní filmy pro pamětníky se přece taky nekoukáte, že ne?

Anebo, to je druhá možnost, se dozvíte o nějaké hře, kterou novou už nikde neseženete. Ať už to budete brát z jakékoli stránky, výsledek je ten, že se buď budete chtít zbavit staré hry, která už vás nebere, nebo naopak budete chtít sehnat nějakou jinou, ale nemuset kvůli tomu prodávat auto. A tak uvažujete o tom, kde by se dala stará hra prodat a jiná eventuelně koupit. Vstupujete do herního antikvariátu.

I když si třeba myslíte, že je *Driver* podstatně lepší než *Driver 2*, je mnoho lidí, kteří s vámi v tomhle souhlasit nebudou. A tito lidé se strašně rádi zbaví staré verze, protože za ni ještě dostanou nějaké prachy a nová je vyjde levněji. Jenže jak tyhle lidi najít? A jak si můžete být jistí, že hra, kterou vám prodávají, bude fungovat? Proto jsme pro vás připravili malého průvodce, jenž by vám měl pomoci orientovat se mezi starými hrami, abyste vytoužené tituly získávali za tu cenu, kterou jste ochotni zaplatit...



Final Fantasy Tactics: Některé „taktiky" z následujících stránek budete pro sehnání této hry nezbytně potřebovat. Jinak nemáte nejmenší šanci.

SBĚRATELSKÁ VYDÁNÍ A RARITY

Při kupování importů si musíte dát pozor hlavně na úskalí jménem NTSC - bude hra na vaší mašině běhat?

Existuje mnoho titulů a zvláštních verzí her, jež jsou k mání v Japonsku nebo Spojených státech, ovšem bohužel nikoli na evropském trhu. My je samozřejmě chceme všechny. A za dobrou cenu. Ale také chceme, aby nám šlapaly, až si je přineseme domů a strčíme do konzole.

Pokud si kupujete takovou tzv. importovanou hru, hlavní věc je dávat pozor na to, aby byla verze PAL a nikoli NTSC, protože taková vám na evropské konzoli prostě fungovat nebude.

Prodejci zřetelně vysvětlete, že bydlíte v Česku, tedy v Evropě, a doma máte PlayStation podporující formát PAL. Tak bude vše jasné, a pokud vám prodá nefunkční verzi, budete se při reklamaci moci alespoň o něco opřít. Z toho jasně vyplývá, že pokud máte v plánu dovézt si nějakou hru například z Asie nebo Spojených států, nebude vám fungovat. Nezapomeňte na to!

HOROROVÉ PŘÍBĚHY

Za léta vydávání PSM jsme od vás obdrželi několik nepříjemných příběhů. Pro jejich autory přichází tento průvodce s křížkem po funuse. Vy se ale takhle doběhnout nenecháte, že ne?

IMPORT NIGHTMARE

Táta mi z Ameriky přivezl *Dragon Warrior VII*, což mě jako RPG fandu docela dostalo, protože vím, že tahle hra v Evropě nikdy nevyšla. Asi si ale dokážete představit, jak jsem byl vzteky bez sebe, když jsem zjistil, že nefunguje. Jsem si ale jistý, že není pirátská, je to originální krabička koupená v běžném obchodě! Tak proč mi nefunguje?

Zdá se, že máš americkou NTSC verzi, která funguje pouze na konzolích prodávaných v Americe. Řešení neexistuje, prostě máš smůlu.

MOŘE PIRÁTŮ

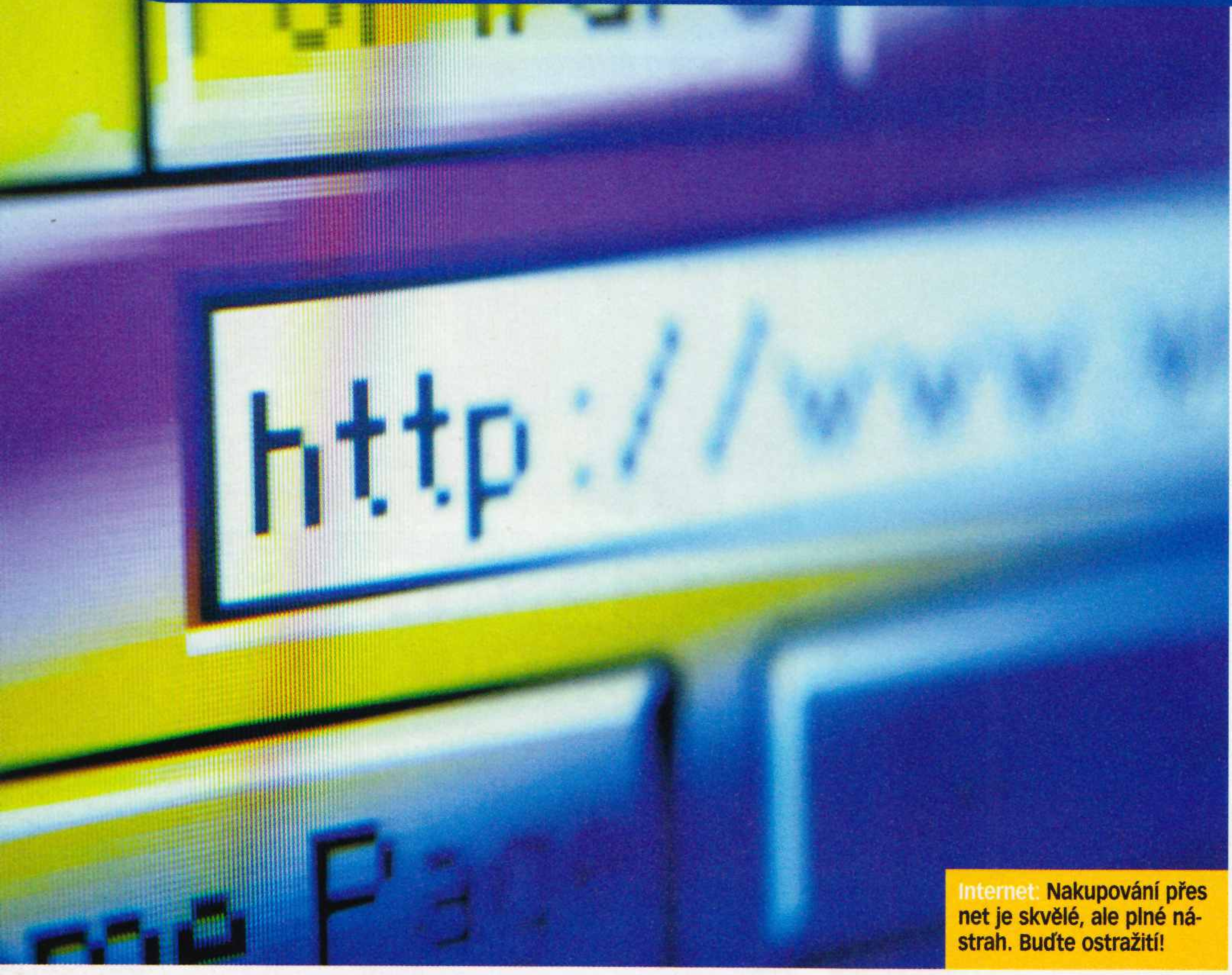
Už celou věčnost pasu po staré pecce *Soul Blade*. Ta hra se špatně shání, takže jsem byl rád, když jsem narazil na inzerát v Annonci. Obal jsem sice nedostal, ale disk vypadal docela v pohodě. Jenže pak jsem přišel domů, hra mi nefungovala a kamarád říkal, že to je určitě pirátská hra. Člověk, co mi hru prodal, se mi vysmál - mám šanci nějak dostat své peníze zpátky?

Těžko. Nevypadá to na seriózního obchodníka, který by vám s omluvou vrátil peníze. Jediné, co můžeš udělat, je vzít si z toho ponaučení...

PLANETA OPIC

Pořád tvrdíte, že *Ape Escape* je brilantní hra, já ji ale nemůžu nikde sehnat. Hrozně moc bych si ji chtěl koupit. Co byste mi poradili?

Otoč list a zkus některý z našich vytipovaných obchodů, nebo si dej inzerát do Annonce. Zrovna tahle hra by ale měla být v prodeji takřka všude.



Internet: Nakupování přes net je skvělé, ale plné nástrah. Buďte ostražití!

INTERNET

Najděte svou vytouženou hru v jednom z oblíbených internetových obchodů.

Jednou z možností, jak nakupovat nové i starší hry, je internet. Podle všech předpokladů by to (už vzhledem k daleko menším nákladům prodejce) měl být levnější způsob než pořizování her v „kamenných" obchodech, ale to z neznámého důvodu v případě českých internetových obchodů neplatí a ve většině případů tu hry kupodivu nakoupíte ještě dráž, než je obvyklé. Občas takové obchody dokonce nereagují na zlevnění hry (např. v Platinum edici), a tak si nehorázně přirazí třeba i celých tisíc korun!

Jsou tu však i obchody zahraniční. U těch už naprosto nezbytně potřebujete mezinárodní platební kartu, kterou však dnes bez problémů získáte v takřka jakékoliv bance. Zatímco dříve bylo běžné nechat si hru poslat levněji (i po započítání poštovného) než při pořízení v našich obchodech, dnes už se vám to poštěstí zřídka, obvykle jen v případě nějakých speciálních slevových akcích. Jsme rádi, že ceny v ČR klesají a jsou nyní dokonce o něco nižší než v západní Evropě.

Navíc je tu několik zádrhelů. V první řadě doporučujeme pečlivě přečíst podmínky. Mnohé z obchodů totiž nezasílají mi-

KDE NAKUPOVAT

Dobrá, nechce se vám vyhazovat peníze za nové hry. Kam tedy jít?



NAKUPOVÁNÍ V OBCHODECH

Bazary her naleznete v prakticky každém větším městě - v Praze doporučujeme především Presto CS a PlayCentrum. V obchodech či bazarech se dostanete do osobního kontaktu. Zboží, které si kupujete, si můžete prohlédnout, vyzkoušet a také se tváří v tvář setkáte s prodejcem. Proto když vám třeba *Tony Hawk's Pro Skater 3* nebude šlapat, můžete se do obchodu jednoduše vrátit a vyžádat si disk nový, funkční. Pokud byla zakoupená hra vadná v okamžiku koupě a vy jste ji do obchodu vrátili během několika dnů, pak by vám měl solidní prodejce disk vyměnit nebo vrátit peníze. Je snad něco prostšího?

Samozřejmě, pokud žijete někde, kde lišky dávají dobrou noc nebo nemáte náladu se prodírat davy lidí, potom asi budete volit jiné cesty než nakupování v oficiálních obchodech. Nezapomeňte také, že daní za zmíněnou jistotu bývají o něco vyšší ceny.

Obtížnost: ✪✪
Cena: ✪
Spolehlivost: ✪✪✪



SOUKROMÉ NÁKUPY

Možná jste v Annonci, na nástěnce v obchodě nebo kdekoliv jinde uviděli inzerát, že někdo prodává staré hry. Anebo najdete skvělý stánek na nějakém z bleších trhů, stánek plný her, nad nimiž se rozplýváte rozkoší.

Na těchto místech zpravidla nakoupíte hry podstatně levněji, ovšem takovýto způsob nákupu obsahuje četná rizika. Pokud prodávající není registrovaným obchodníkem (a to většinou není), nemáte stejná práva na reklamaci jako v obchodě. Proto - bude-li s hrou nějaký problém, máte jen malou šanci dostat své peníze zpět. A tak dříve než koupíte, je dobré se přesvědčit, že hra skutečně chodí a hlavně že to není pirátská verze (viz následující stránky).

Obtížnost: ✪✪
Cena: ✪✪✪
Spolehlivost: ✪

„Nakupování od soukromých osob obnáší četná rizika."

mo Evropskou unii, většina tak stále ještě nečiní. A některé sice ano, ovšem za cenu velmi drahého poštovného. Nezapomeňte se také ujistit, že jde o evropský obchod, protože jinak byste si zakoupili zbytečnou NTSC hru. Největším problémem je ale clo. Při zásilkách v hodnotě od nějakých 50 dolarů (tedy přibližně 1800 korun - poštovné se nezapočítává) totiž software podléhá clu ve výši 5% a navíc také DPH 5%, čímž se výhodnost celého nákupu může pokazit. Někdy sice i daleko dražší zásilka projde bez povšimnutí celníků, ale riskujte to...

Co tedy doporučujeme? Výhodou zahraničních internetových obchodů je jejich obrovská nabídka, která se s našimi obchody nedá srovnávat - vždy se však vybranou hru snažte zakoupit v České republice. Nepopiratelnou výhodou internetu je pak fakt, že je to nepřeberná studnice her, které se u nás neprodávají, protože tu nemají zastoupení. Často si stěžujete, že nemůžete sehnat *WWF SmackDown! 2* a další hry, které recenzujeme - tady už se nerozpakujte, i když musíme poznamenat, že společnost JRC nabízí objednávkový dovoz a je tedy schopna uspokojit vaše specifické požadavky a dovézt jinak neprodávanou hru - informujte se v jejich obchodech.

GAMESTORE
www.gamestore.cz
Typický český herní online obchod. Tristní nabídka, nehorázné ceny. Zapomeňte na to. Zdá se, že u nás ještě nedozrál čas na nákup her přes internet. Tohle je totiž ještě ta nejlepší varianta - jinde je to ještě horší.

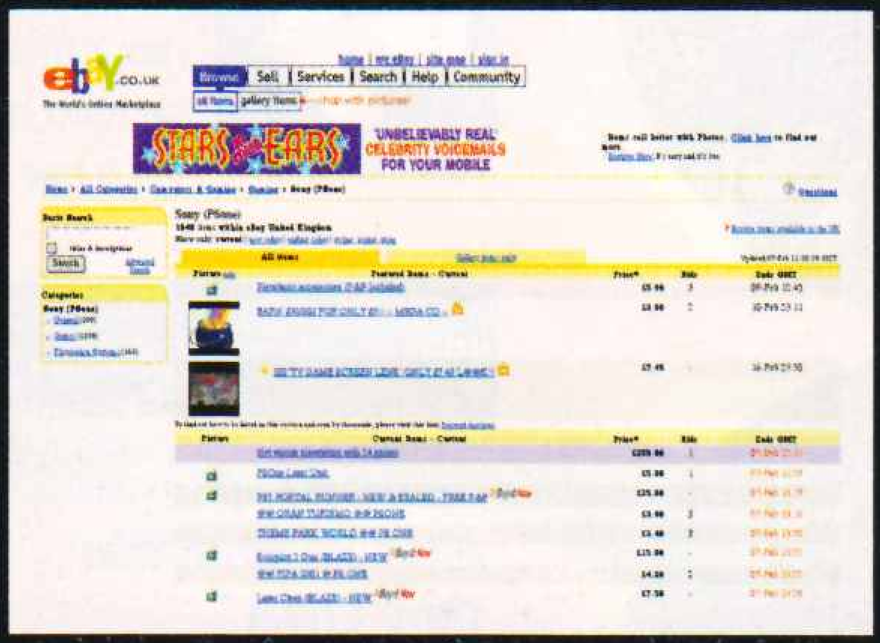
JRC
www.jrc.cz
Toto není typický online obchod, ale můžete si tu pohodlně objednat hru z nabídky JRC, která je samozřejmě poměrně rozsáhlá. Nenaletíte tu sice na nehorázné nabídky her za 1799,- Kč, ačkoliv se již prodávají v Platinum edici, tak jak je jinde běžné, ale ceny této společnosti přesto nepatří mezi



nejnižší. Doporučujeme pro hráče, kteří oceňují pohodlnost, za velmi mírný poplatek firma zakázku doručí do druhého dne až k vám domů. Podobnou službu mimochodem nabízí i pražské PlayCentrum (www.playcentrum.cz), které navíc po Praze využívá kurýrní služby, takže hru můžete obdržet již pár hodin po vašem telefonátu.

BOL
uk.bol.com
Jeden z anglických obchodů, které můžeme doporučit pro nakupování her, které u nás nejsou k dostání - ceny jsou více než slušné. Jako jeden z mála zasílá i do České republiky.

EBAY
www.ebay.com
Aukční stránka se spoustou her na PlayStation z druhé ruky. Jediný problém je najít přesně to, co hledáte v okamžiku, kdy o to stojíte. Ale pokud budete bdělí, ostražití a na stránku se díváte často, najdete skvělé hry za skvělé ceny. Pečlivě prostudujte složitá pravidla, jakmile se do toho dostanete, nenecháte na EBay dopustit - kéž by něco takového bylo i u nás!



NÁKUPY PŘES INTERNET
Díky internetu získáte přístup k více prodejcům, než byste našli na ulici, a to znamená, že máte v lovu na nejlevnější hru širší pole. Přesto i tento způsob nákupu má některá negativa, jichž byste si měli být vědomi. V první řadě je obzvlášť při využití českých stránek docela vzácné najít cenově výhodnou nabídku a nepříjemné jsou často i dodací lhůty.

Dále je důležité využívat výhradně spolehlivých a zavedených stránek, které nezneužijí vámi zadané informace (to platí dvojnásob v případě úhrady platebními kartami). Obdržení pirátské verze tu sice nehrozí, ale klidně se může stát, že obdržíte něco jiného, než jste si objednali.

Pro pořizování použitých her vřele doporučujeme server *www.ebay.co.uk* (popřípadě *www.ebay.de*), jehož pravidla prakticky vylučují jakýkoliv problém či vaši nespokojenost, ačkoliv jde vlastně o prodej mezi dvěma osobami. Další stránky naleznete na jiném místě této stránky.

Obtížnost: ✪✪
Cena: ✪✪
Spolehlivost: ✪✪



VÝMĚNA
Váš kámoš má hru, po které toužíte vy, a vy naopak vlastníte něco, co nemůže sehnat on. Tenhle problém lze snadno vyřešit. Jak? Snadno - prostě si je vyměníte. Hlavně se ujistěte, že oba dostáváte to, co očekáváte. Nesnažte se někoho napálit diskem, který neběhá, a dávejte si pozor, aby něco podobného nezkusil protějšek na vás.

V ještě větší míře to platí u lidí, které neznáte. Přece nechcete, aby se o vás říkalo, že jste ten, co se nechá dostat. To byste pak prodělali na téměř každé další výměně.

Položte si otázku: nač si vyměňovat disky bez vyzkoušení? To je mnohem lepší toho druhého pozvat k sobě, anebo naopak zaskočit k němu, a vyměňované hry před zraky obou vyzkoušet. Ušetříte si zbytečné hádky do budoucna.

Obtížnost: ✪✪✪
Cena: ✪✪
Spolehlivost: ✪✪



Férový obchod: Nepokoušejte se vyměnit špatný disk - přece byste nechtěli naštvat takového týpka.

TO NEJLEPŠÍ TOP 40



Prošli jsme kamenné i internetové obchody a zde je náš seznam nejlepších koupí.

Z naší tabulky získáte jakés takés pojetí o cenách her z druhé ruky. Podařilo se nám najít 13 špičkových her za necelou polovinu ceny, za kterou se prodávají v běžných obchodech. Mezi naše nejlepší koupě jistě patřila *WWF Smackdown 2* za třetinu původní ceny a *V-Rally 2* s *Colony Wars: Vengeance* za čtvrtinu obvyklé ceny.

Titul	Cena za novou hru	Cena za bazarovou hru
Quake II	1498,-	798,-
Alien Resurrection	958,-	798,-
Time Crisis	798,-	498,-
Colony Wars: Vengeance	798,-	398,-
Medal Of Honor	968,-	698,-
ISS Pro Evolution	968,-	788,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	958,-	698,-
Everybody's Golf 2	798,-	698,-
Anna Kournikova's Tennis	588,-	398,-
NFL Blitz 2000	-----	198,-
Gran Turismo 2	788,-	598,-
TOCA: World Touring Cars	958,-	698-
Colin McRae Rally 2.0	958,-	498,-
Formula One 2001	798,-	698,-
V-Rally 2	588,-	698,-
Driver	588,-	398,-
Grand Theft Auto	588,-	398,-
Rollcage	798,-	498,-
World's Scariest Police Chases	998,-	798,-
Wipeout 3: Special Edition	588,-	398,-
Metal Gear Solid	958,-	698,-
Tomb Raider	588,-	398,-
Resident Evil 2	588,-	598,-
Silent Hill	958,-	698,-
Syphon Filter 2	788,-	498,-
Ape Escape	788,-	498,-
Spider-Man 2	1398,-	898,-
Spyro 2	788,-	498,-
Crash Bandicoot 3	788,-	548,-
Tekken 3	875,-	498,-
WWF Smackdown 2	-----	998,-
Tekken 2	-----	398,-
Soul Blade	875,-	298,-
Street Fighter Alpha 3	588,-	298,-
Micro Machines V3	588,-	398,-
Crash Team Racing	798,-	548,-
Worms Armageddon World Party	-----	498,-
Bust-A-Move 2	-----	398,-
Music 2000	588,-	398,-

Za spolupráci děkujeme firmě Presto CS. Tyto ceny jsou pouze orientační a mohou být ovlivněny aktuální situací (např. skladovými zásobami) a velmi pravděpodobně se značně liší obchod od obchodu. Seznam je pouze orientační, nejedná se o oficiální ceník!



Nenechte se okrást: **Placka PlayStation má bez výjimky černý povrch. Pokud nemá, jde o pirátskou verzi...**

HRY, O NĚŽ BYCHOM STÁLI MY

Kolik? I my rádi nakupujeme starší věci...



„Já bych potřebovala původní verzi *Tomb Raidera*, ten můj disk mi totiž zničil kámoš a pořád mám za to, že původní verze je nejlepší. Chci ale skutečně funkční disk, proto asi dám přednost kamennému obchodu."

Alena Kiriloviczová
Čerstvá krev do žil PSM



„Bez váhání *Tekken 3*. Po letech šílených soubojů ve dvou mi už disk prostě nešlape. Nedostanu se za úvodní obrazovku. Kámoši už ke mně nechodí, ztratil jsem přítelkyni. Fňuk. Potřebuji prostě Yoshimitsa a své staré kámoše".

Lukáš Kolínský
Maestro přes návody



„Já bych šel do *Quake II*, protože jsem konečně našel pár lidí, kteří jsou ochotní si ho se mnou zapařit. Rozprášit části jejich těl po obrazovce je vyhlídka více než lákavá, navíc jsem něco podobného už dlouho nedělal."

Jan Modrák
Pan šéfredaktor



„Já se už delší dobu pokouším sehnat *Gran Turismo 2* - ale nechtělo se mi za něj dávat plnou cenu, když jsem ještě ani neudělal všechny ty testy v první verzi."

Milan Jablonský
Sporťák („Už máš chlapa?")



„Já bych si dal *Music 2000* a zkusil něco zkomponovat. Třeba nějaký nový hit, jímž bych se mohl proslavit v hitparádě. Anebo by se ze mě stala hvězda klubové scény..."

Darek Šmíd
Recenzent bez příčiny

ELSPA A PIRÁTSTVÍ

Disk v oxeroxovaném obalu může za dvě kila vypadat neodolatelně, ovšem taky vám může fungovat jen pár hodin...



Řekněme, že chcete novou hru, ovšem nechce se vám za ni dávat skoro dva tisíce korun. Řekněme, že se rozhodnete koupit si pirátskou verzi za nějaké dvě stovky.

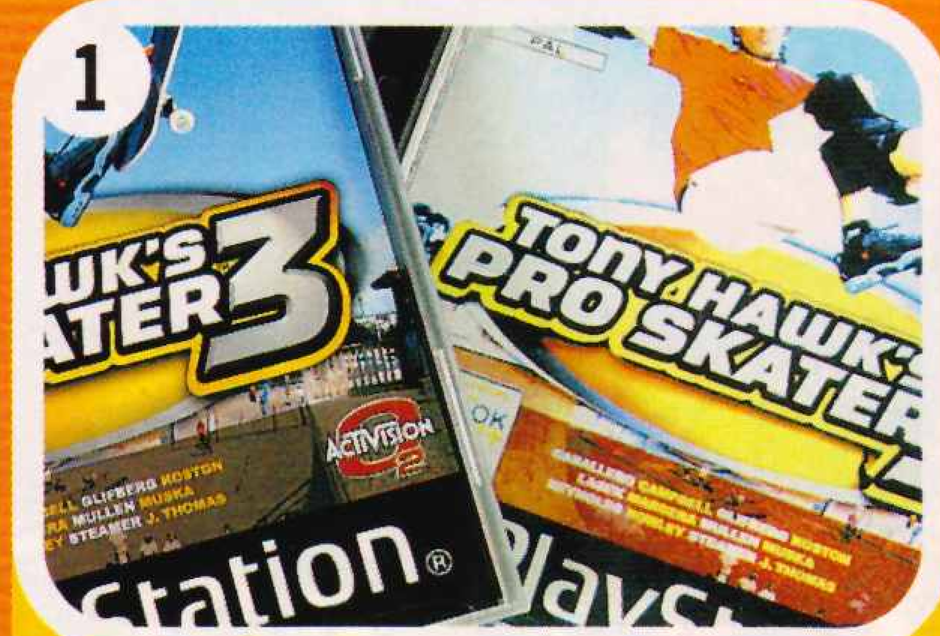
Dobrý nákup? To si možná říkáte, ovšem co když vám hra nebude fungovat? Půjdete ji vrátit? Ha, ani náhodou, kámo. Vyzkoušet před koupí? To je k ničemu, protože vydavatelé teď do svých programů dávají speciální bezpečnostní zařízení, takže zkopírovaná hra vám po několika hodinách přestane chodit. Jen si to představte... hrajete třeba *LMA Manager 2002*, vyhráli jste první tři zápasy nové sezóny, když v tom vám najednou klub úplně zmizí.

ELSPA (Evropská asociace vydavatelů zábavního software) odhaduje škody způsobené vinou softwarového pirátství na miliardy korun ročně. Herní pirátství ohrožuje existenci výrobců i vydavatelů, bez nichž jednoduše nové hry nebudou.

Máte-li podezření, že jste si koupili pirátskou verzi, můžete zavolat na telefon 02 57213523.

JAK POZNAT PIRÁTA

Pět nejnápadnějších znaků, podle nichž poznáte pirátský disk



1

→ **Začněte u obalu, zda tisk nevykazuje nějaké podezřelé rysy, třeba rozmazaná písmena. Je obraz rovný? Není to kopie? Pokud je obal zkopírovaný, je pravděpodobné, že bude zkopírovaný i disk.**



2

→ **Podívejte se na nápis, hlavně zda to je verze PAL. Pokud se vzhled obalu hry liší od těch prodávaných v normálních obchodech, pak je podezření na místě.**



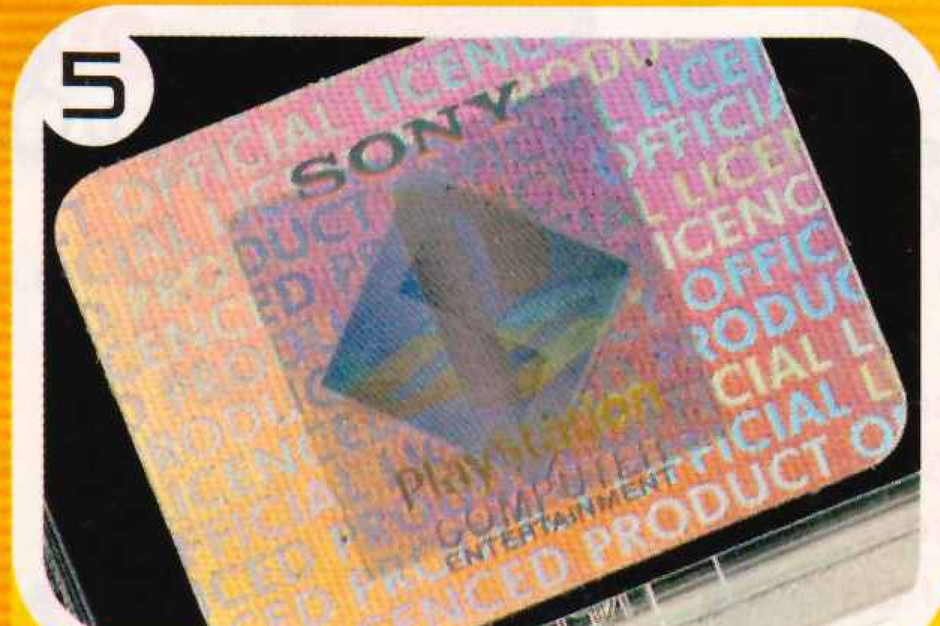
3

→ **Disky pro PS1 jsou vyráběné z polykarbonátu a jejich spodní část je zásadně černá. Pokud ten váš není, pak se jedná o padělek. Hry pro PS2 jsou buď modré (CD-ROM) nebo stříbrné (DVD-ROM).**



4

→ **Hry pro PlayStation jsou na originálních, ne-nahrávatelných discích. Pokud je tedy vaše hra na CD-R, pak je jasné, že ji tam někdo nelegálně nahrál a jedná se o pirátskou verzi.**



5

→ **Znovu se podívejte na obal. V rohu byste měli vidět hologram. Nevidíte? Podívejte se ještě jednou. Nic? Pak byste měli být ve stavu nejvyšší bdělosti.**

Oficiální Český PlayStation Magazín

Pekelný disk

HRATELNÁ DEMA · VIDEA · SOUTĚŽE · SLÁVA

Vstupte!



Herní dokonalost! Podle počasí to zatím vypadá, že si na jaro ještě chvíli počkáme, a tak se nám šikne něco, co by prosvětlilo smutný konec zimy. V našich skromných podmínkách může takové úchvatné majestátní světlo vyzařovat pouze našlapaný demodisk vašeho oblíbeného časopisu. Nejenom, že tu najdete obrovské demo *Metal Gear Solid*, ale i drahokamy v podobě *c-12: Final Resistance, Time Crisis: Project Titan, Sky Sports Quiz, Pong, 40 Winks* či *Broken Sword 2*. Tohle všechno plus tři hry Yaroze, poslední část našeho návodu na *Tony Hawk's 3* a další obvyklé věci. ●

CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když natahujete hru. Disk šoupnete do své PlayStationu a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem ⊗. Po dohrání některých titulů budete muset konzolu restartovat.

Disko-léčba

Špatné CD? Zabalte problémový disk do obálky a pošlete zpět na tuto adresu: PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7. My jej vyzkoušíme a pokud je skutečně vadný, zašleme vám obratem jiný.



Metal Gear Solid

HRAJTE! Opravdová klasika. Pusťte jej a uvidíte na vlastní oči, o čem mluvíme. **Nalistujte si stránku 74!**

Liga Mistrů

SLÁVA!

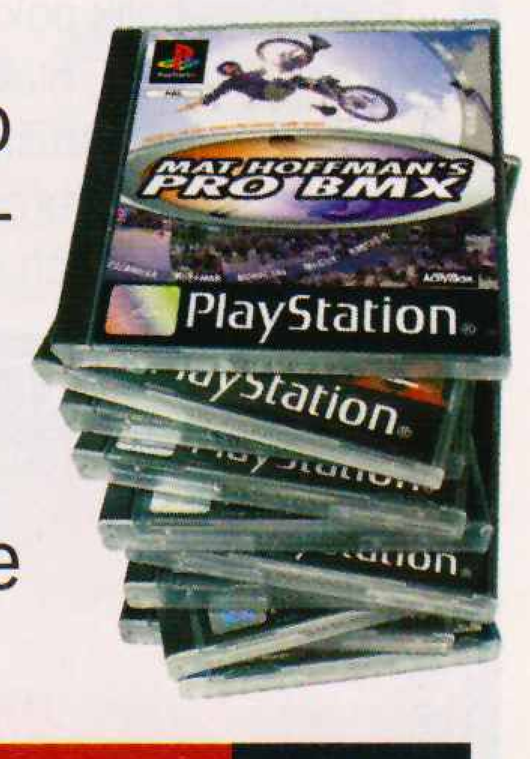
SLÁVA! Vyhráli jste některou z našich cen? Jste vůbec v zápisu o utkání? **Čtěte na straně 85!**



Hry zdarma

VÝHRA!

Tento měsíc pro vás máme úžasné **nové věci. Stačí otočit** list a dozvíte se, co všechno můžete vyhrát!



OTOČTE A SKOČTE DO ZBĚSILÉ AKCE ROVNÝMA NOHAMA!

TAJNÉ!



Do pračky: Podívejte na něj, jak se brodí tím bahnem. Tyhle skvrny nikdy nevypere.

NEBEZPEČNÉ!



Neozbrojený a nebezpečný: I bez zbraně dokáže Snake rozsévat smrt.

SIRÉNY!



Viděli vás! Všechno kolem vás se otřásá zvukem alarmů a Snake utíká jak o život.

HRAJTE! **„Každou minutu se rvát se smrtí, to je celý Snake!"**

Oficiální Klasika

Metal Gear Solid

FAKTA ŽÁNR: **ŠPIÓNSKÁ HRA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **KONAMI** • PSM SKÓRE: **10/10, PSM11** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **KRÁTKOU, LEČ ROZTOMILOU HRATELNOST**

Vstupte

PŠŠ! JE PŘÍMO ZA VÁMI!

Agentské šílenství Solida Snaka se opět objevuje na našem demo disku! Tento drahokam mezi špionážními thrillery nepotřebuje žádné obšírné představování, ale přesto si pár vět neodpustíme. Vaším úkolem je provést Snaka teroristickým komplexem nepozorovaně, jako ninja. Musíte být ostražití, před vámi je tolik nepřátel, že bezhlavým pobíháním a střílením nic nevyřešíte, naopak si spíš zvýšíte riziko úmrtí. Proto se od nich raději držte stranou.

Demo vás provede několika prvními scénami kompletní hry. Začínáte v docích, vybaveni pouze dalekohledem a krabičkou Malboro Lights. Zcela nepozorováni musíte proniknout kolem první várky stráží, potom výtahem proniknout do hlavního komplexu. Dostat se dovnitř zas tak těžké není, ale nejdříve se snažte schrastit nějaké věci. Jakmile budete v budově, začne totiž jít do tuhého.

Prvních několik pokusů vám možná přijde trochu zmatených, hlavně jak se budete snažit vyhnout pohledu stráží, ale pokud vytrváte, odměnou vám bude obrovský požitek z jedné z nejlepších her všech dob. •

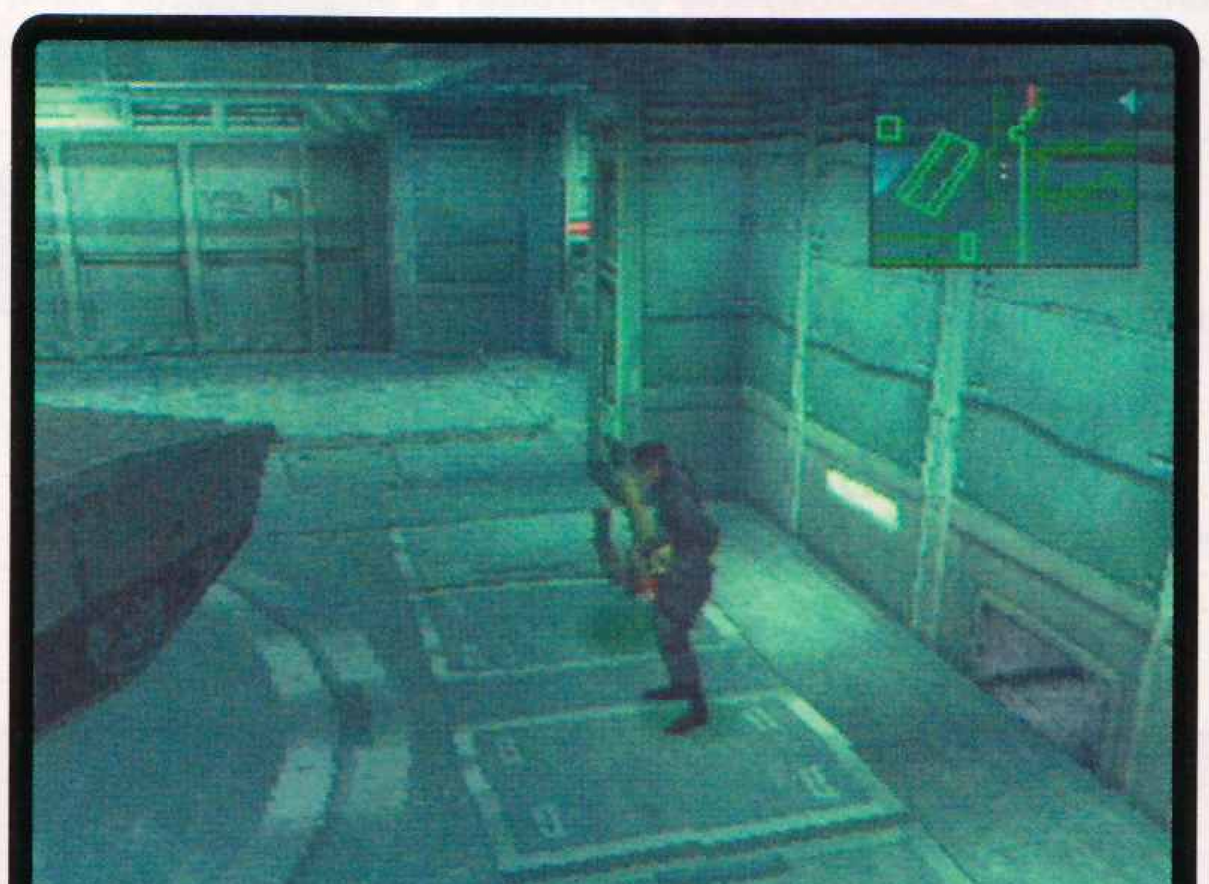
OVLÁDÁNÍ

↑, ←, →, ↓	**Směr**
△	**Pohled z vlastní perspektivy**
✕	**Přikrčit/plazit**
□	**Hodit/škrtit**
○	**Útok**
L2	**Inventář**
SELECT	**Přístup na Codec**



Hej! Tady dole: **Plížení je skvělý způsob, jak se pohybovat po lodi, aniž byste způsobili hluk. Strážci totiž slyší úplně všechno.**







Berte to osobně: **Přepněte se do first-person perspektivy (△) a uvidíte skrze Snakovy oči. To je dobré zvlášť na to, když chcete zjistit, kde přesně se stráže nacházejí.**

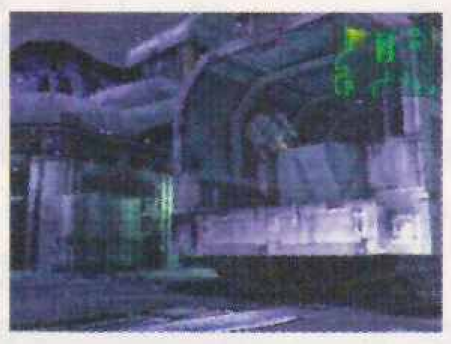
ZÓNA PROZRAZENÍ

NEPROZRADIT SE, TO JE KLÍČ KE HŘE, OVŠEM POKUD BUDETE CHTÍT ZŮSTAT NAŽIVU, BEZ PUŠKY SE NEOBEJDETE.



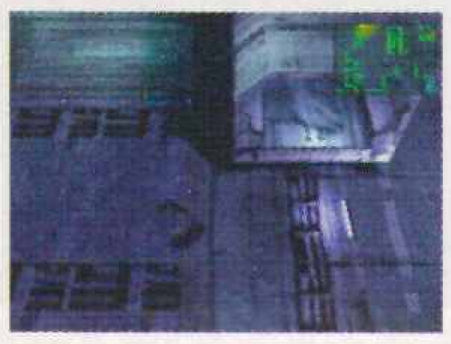
BEZBRANNÝ SNAKE

Na začátku tohoto dema nemáte vůbec žádné zbraně, ovšem to se lehce spraví a navíc situace není z prostředku hry. U přistávací plochy pro vrtulník uvidíte náklaďák. U zdi (jak vidíte na snímku nalevo) se skryjte vlevo a počkejte si, až stráže projdou kolem vás.



SNAKE ZÁVOZNÍK

Až bude kolem vás čistý vzduch, naběhněte k náklaďáku a vyskočte na korbu. Potom běžte ke krabici v rohu a zde si vezměte pistoli Socom. Záleží na rychlosti - pokud jste byli pomalí, možná zde budete muset počkat, až stráže znovu projdou kolem, ovšem trpělivost vám přinese ovoce (jako vždy).



MAKAT! MAKAT! MAKAT!

Až se naskytne příležitost, seskočte z náklaďáku a běžte zpět ke zdi, za kterou jste se předtím skrývali. Jako vždy dávejte pozor na stráže. Ať už máte pušku či nikoli, úplně dokonalí rozhodně nejste, takže si vždy budete muset vydechnout, aby se vám neklepala ruka.

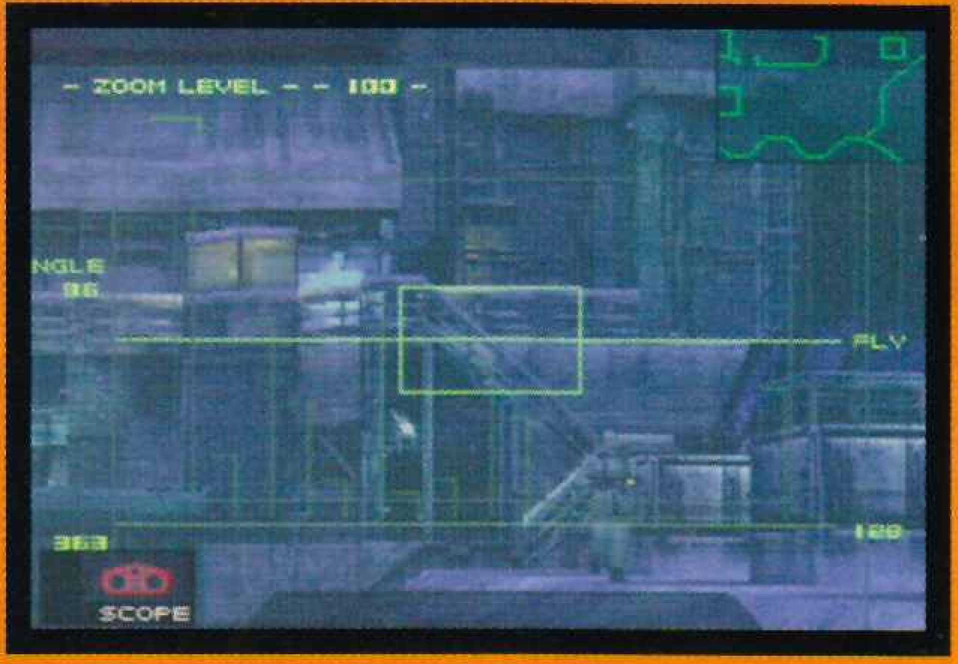


OZBROJENÍ A NEBEZPEČNÍ

Jste v bezpečí, navíc ozbrojen. Nicméně ke střelbě se uchylujte až úplně naposled, rozhodně ji nevolte jako první řešení. Kde to jen bude možné, vyhýbejte se otevřeným střetům, nicméně je pravda, že s puškou v ruce se člověk jistě cítí lépe.

Šikovné tipy

Chcete-li přežít, bez těchto rad se neobejdete.



POZNEJTE SVÉHO NEPŘÍTELE

Načasování má klíčový význam. Nepřítele nejprve pozorujte dalekohledem a vryjte si do paměti strukturu jejich obchůzek. Než vyrazíte, pokuste se vymyslet nějaký plán, protože když budete přesně vědět, co uděláte, nepropadnete panice, až se kolem vás strhne peklo.



STAŇTE SE DUCHEM

Pokud nebudou vůbec tušit, že tam někde jste, nebudou vás tam taky hledat. Proto se co nejvíc plazte a snažte se nezanechávat stopy. Stráže jsou možné trochu tupé, ale zase mají v rukou samopaly, takže byste se jim měli skutečně vyhýbat. Jděte ke schodům.



SCHODY DO PEKLA

Schody hlídají dva strážci a kamera. Počkejte si na toho prvního, pak přesně načasujte své kroky, abyste unikli i kameře. Nahoře na schodech je výklenek. Tady se skryjte a počkejte si na druhého strážce...



CHYŤTE TOHO CVOKA

Až se k vám přiblíží druhý strážce a otočí se k vám zády, vyskočte z úkrytu a uškrťte ho. Není to hned, takže jej musíte chvíli podržet, než natáhne bačkory. Až se jej takto zbavíte, cesta k centrálnímu vzdušnému ventilátoru bude volná.

TOP TIP **KOUŘENÍ:** Snake má na začátku hry ve svém inventáři krabičku cigaret. Ty můžete použít k tomu, aby odlákal pozornost stráží.

PSM VÝZVA

Potichu, potichu, úplně nenápadně... postupujte vpřed!



Hepčí: Kdepak. Teď rozhodně není ten správný okamžik na kýchání.

● ÚKOL

Náš soutěžní úkol je trochu specifický. Chceme, abyste Snaka dostali do nejlépe střeženého a nejhůře dosažitelného místa, aniž by vás někdo spatřil. Výběr je na vás. Zní to jako hračka, ale pamatujte, pokud to při tom koupíte, výsledek se nepočítá.

● DŮKAZ

Až budete na požadovaném místě, musíte obrazovku vyfotit, a stejně tak následující pasáž, aby bylo jasné, že jste se dostali bez úhony ven. Videozáznam by byl ještě lepší - instrukce najdete na straně 84.

● CENA

Suvenýry v hodnotě přes tři tisíce korun týkající se *MGS*, pečlivě vybrané naší redakcí.



PSM ŠAMPIÓN

Nick Snake Ellis vylezl z ventilátoru přímo pod nohama zívajícího strážce. Jestli byl vystrašený? Klepal se celé hodiny!

HRAJTE! **„Vetřelci přistáli na planetě a jsou docela nabroušení. Nejvyšší čas zachránit svět."**

Oficiální Klasika

c-12 Final Resistance

FAKTA ŽÁNR: **AKČNÍ ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • SKÓRE: **8/10, PSM36** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **SPOUSTU ZAJÍMAVÝCH LEVELŮ I VÝBORNÝ PŘÍBĚH.**

Vstupte

ROBO COP

Jmenujete se Vaughan, policajt, který se rozhodne postavit mimozemšťanům, jež začali pronikat na naši planetu. Je to takový sympatický týpek a taky docela drsňák - jen tak jej něco nesejme. Vaším úkolem, který samozřejmě okamžitě vezmete za svůj, je provést Vaughana prvním levelem kompletní hry a likvidovat zmrzačené kyborgy, které mimozemšťané nadělali z vašich kolegů. Taky zcela vyřadili z provozu energetické zdroje, tudíž první věcí, kterou musíte udělat, je znovu všechno zprovoznit. Na pomoc máte stejnou technologii jako mimozemšťané - tu vám poskytli vědci z ústředí. Vaughan je tak vybaven stejnými zbraněmi jako mimozemšťané a optickými přístroji. Očními implantáty budete spolehlivě sbírat informace o okolí, stejně tak vám pomohou, když budete nepřítele chtít oddělat z dálky, ovšem jejich asi nejdůležitější funkcí je to, že díky nim Vaughan vypadá drsně.

Ale abyste se nemýlili, žádná obyčejná prostoduchá střílečka to není, pořádně si při ní procvičíte i své mozkové závity. Samozřejmě ochuzeni nebudete, ani když přijde na akci. Přejeme tedy hezký lov na mimozemšťany a hlavně pevné zdraví. ●

OVLÁDÁNÍ

□	**Střelba primární zbraní**
△	**Střelba sekundární zbraní**
✕	**Akce**
L1	**Střídání zbraní**
R2	**Zaměření cíle**



Laserový meč: **Standardní výzbrojí Vaughana je laserový meč, který je neuvěřitelně účinný. Navíc za sebou zanechává tyhle krásné stopy. Není to krásné?**

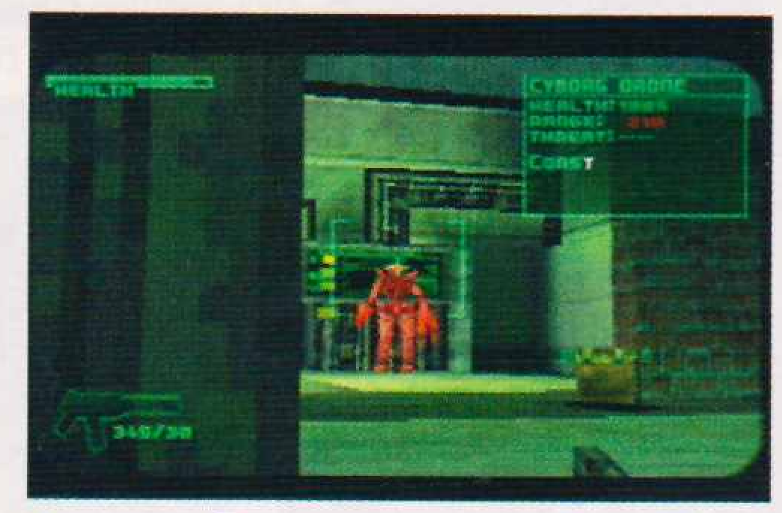
Dejte si: **Přeskakujte mezi jednotlivými terči a jeden po druhém likvidujte. Na každého stačí několik ran a mělo by to být v pohodě.**





ZÓNA PROZRAZENÍ

KYBERNETICKÝ STŘELEC



STARÉ ZARUDLÉ OČI

Jen blázen vběhne někomu do rány a nechá se oddělat. Proto používejte hlavu a snažte se, aby o vás nepřátelé vůbec neviděli. A zabíjejte je potichu. Na střelu do hlavy potřebujete jednu ránu, pro přestřelku nekonečně víc. A každou kulku budete potřebovat!



PSM VÝZVA

Hrajte demo, zachraňte svět...



No tak, sem s tím: Musíš to trefit, jinak skončíš jako kámoši.

● ÚKOL

Nic těžkého, ovšem laťka, kterou stanovila naše veselá mánička James, je dosti vysoko. Budete rychlejší?

Invaze mimozemšťanů je v plném proudu, není ani sekundy nazbyt, takže se prostě jen snažte level dohrát co nejrychleji.

● DŮKAZ

Svůj postup nahrajte na video a pošlete nám jej. Instrukce najdete na straně 84.

● CENA

Suvenýry týkající se *C-12*, včetně disku s kompletní verzí. Bohužel oční implantát součástí tohoto balíčku není, ten si budete muset sehnat někde jinde.

PSM ŠAMPIÓN

James T2000 Carey to všechno zvládl za pouhých dvacet minut. No, toho trumfne i pětileté děcko!



HRAJTE! **„Pušky! Akce! Akce a pušky! Více pušek a více akce! A taky nějaké pušky!"**

Oficiální Klasika

Time Crisis: Project Titan

FAKTA ŽÁNR: **STŘÍLEČKA** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **SONY** ● SKÓRE: **3/10, PSM37** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **VELKOU SPOUSTU AKCE**

Vstupte

SMRTÍCÍ ZBRAŇ

Taky jste si někdy představovali sebe sama v roli Johna McClana nebo Chow Yun Fata? To jsme si mohli myslet... a proto jsme se rozhodli dát vám příležitost stát se akčním hrdinou, který musí řešit obrovskou krizi. Time Crisis... už chápete?

Za prvé, pokud nevlastníte světelnou pistoli, hned si pro ni doběhněte. Hrát tuhle hru bez pistole, to je stejné, jako kdybyste si koupili Porsche a pak jezdili po dálnici čtyřicítkou.

Tak co, už ji máte? OK. Pak už to chce jen rychle a přesně mířit. Teroristé podle všeho chtějí zavraždit prezidenta a jediné, co jim v jejich strašlivém plánu může zabránit, jste vy a vaše G-Con 45.

Skvělým vylepšením, jež tahle hra doznala oproti originálu, je možnost vybírat si místo, odkud povedete svůj boj. Tak získáte mnohem větší kontrolu nad hrou a lepší pocit z dosažených výsledků.

Time Crisis se trochu opakuje, takže vás po chvilce začne nudit. Do té doby to je ale docela slušná zábava. ●

OVLÁDÁNÍ

Pistole:	
Spoušť	**Střelba**
A	**Přikrčit/nabít**
B	**Pauza**
Ovladač	
⊗	**Střelba**
△	**Přikrčit/nabít**
START	**Pauza**



Po střepech: Jistě jste viděli *Smrtonosnou past*. A tak víte, co se stane, když střelíte do toho skleněného panelu. Hlavně abyste nebyli naboso - nebo na sobě neměli sandály či jinou nevhodnou obuv.



Nad klávesami: „Nestřílejte, já jsem jen klavírista", smál se klavírista a citoval starou píseň Eltona Johna. Tak jsme to do něj našili. Dvakrát.



ZÓNA PROZRAZENÍ

PISTOLNÍK ZABIJÁK



S PRSTEM NA SPOUŠTI

„Zatraceně, Callahane, co si myslíš? Půl města jsi vystřílel! DA mi jde pěkně po krku. Ještě jednou a seberu ti odznak. Teď padej z mé kanceláře!"

Šéf nevypadá zrovna spokojeně a vůbec se není čemu divit. Rozstřílet všechno kolem sebe není moc efektivní, navíc vás to pravděpodobně bude stát úspěch ve hře. Namísto toho pečlivě miřte a snažte se šetřit municí - bezhlavé střílení je zbytečné plýtvání. Taky nezapomínejte včas dobíjet, aby vám uprostřed boje nedošly kulky. Není nic trapnějšího, než když to v rozhodující situaci klikne naprázdno.

PSM VÝZVA Všechno rozstřílejte!

Jsem frajer, ne? Rada - pokud chcete zůstat naživu, odhoďte sluneční brýle.



● ÚKOL

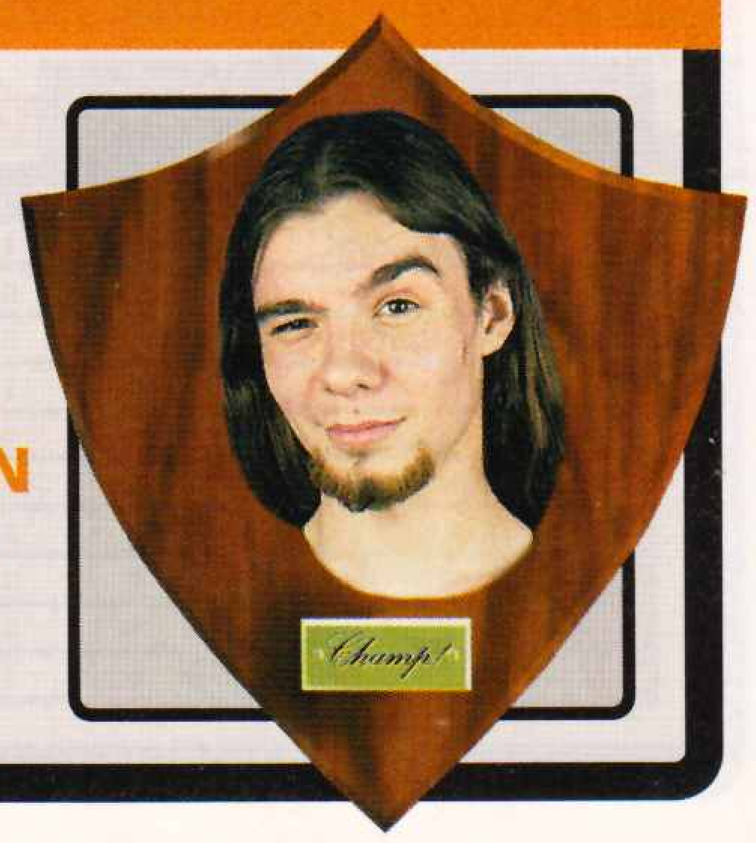
Dosáhněte nejrychlejšího času (nebo se udržte nejdéle naživu) a získáte obdiv svých kamarádů, plus věcné ceny od nás, což je pochopitelně mnohem víc - vždyť žádná hra jménem „obdiv" neexistuje, chápete-li, co tím chceme říct.

● DŮKAZ

Jako důkaz svých ostrostřeleckých schopností nám pošlete video. No tak, neváhejte, někdo přece vyhrát musí!

● CENA

Dosáhněte nejlepšího času a odměnou vám bude zbrusu nová pistole plus disk s hrou *Time Crisis: Project Titan*.



PSM ŠAMPIÓN
James The Kid Carey dokázal přežít plných 46 sekund.

HRAJTE! **„Chytrý fotbalový kvíz uváděný krásnou slečnou."**

Oficiální Top Demo!

Sky Sports Football Quiz

FAKTA ŽÁNR: **KVÍZ** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **THQ** ● SKÓRE: **7/10, PSM46** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **TŘI HERNÍ REŽIMY, VÍCE NEŽ 4500 OTÁZEK**

Vstupte

ĎÁBELSKÝ KVÍZ

Sky Sports Football Quiz je špičkový fotbalový kvíz, obsahující i videoklipy ze stanice Sky Sports, fotky fotbalistů a tisíce otázek - celkem na 4500. V tomto demu okusíte výběr z tohoto všeho.

Jakmile si vychutnáte poměrně sexy úvodní sekvenci ve stylu Sky Sports, včetně planoucích brankových konstrukcí a rozkomíhané grafiky, stane před vámi ztepilá žena krásného těla a medového hlasu jménem Kirsty Gallacher, sportovní moderátorka britské stanice Sky.

Navzdory na odiv dávané škále herních režimů si můžete zvolit vlastně jen jedinou volbu - ty ostatní jsou zde jen pro navnadění chuti a při pokusu o jejich spuštění budete muset restartovat. Jděte proto hned do režimu League Championship a vyberte si hru pro jednoho hráče.

Na první pohled je jasné, že toto demo je osekanou, leč věrnou verzí originálu, proto za správnou odpověď nedostáváte body, nýbrž tyto odpovědi zabraňují vašim oponentům, aby vás překonali. Není to sice moc férové, ale pořádně nahlédnete do hratelnosti a taky si procvičíte paměť. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Navigace v menu
⊗	Aktivace tlačítka
SELECT	Konec





Vítězná úloha: To je celkem snadné. Nicméně můžete získat bonus, pokud budete vědět, že v tomto filmu hráli také Bobby Moore a Ozzy Ardiles.



Příliš ambiciózní? Cože? Pátý? Newcastle United jsou celkem v pohodě, ale vzhledem k tomu, že v tomto demu nelze skórovat, příliš šancí nemají.



ZÓNA PROZRAZENÍ

JAK DOSÁHNOUT BEZBRANKOVÉ PLICHTY



POČKEJTE SI

Vypadá to, že výrobce vaše protivníky pro toto demo nějak otupil, tak není třeba s odpovědí vůbec spěchat - obvykle máte dost času na to, abyste si odpověď pořádně promysleli. Dávejte ale pozor, čím více času si na odpověď vezmete, tím více gólů vám soupeř během téhle doby vstřelí, pokud odpověď netrefíte správně.

V kompletní verzi hry je to úplně něco jiného, tam musíte být nadupaní a rychlí. Zde je to podstatně jednodušší, a tak vám doporučujeme to zkusit, třeba se vám podaří zaznamenat nějaký pronikavější úspěch.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, střílejte a dávejte góly...



						GF	GA	GD	PTS
11	TOTTENHAM HOTSPUR	2	1	0	1	1	1	0	3
12	CHELSEA	2	0	2	0	0	0	0	2
13	NEWCASTLE UNITED	2	0	2	0	0	0	0	2
14	WATFORD	2	0	1	1	1	2	-1	1
15	CRYSTAL PALACE	2	0	1	1	0	2	-2	1
16	NOTTINGHAM FOREST	2	0	1	1	0	4	-4	1
17	BIRMINGHAM CITY	2	0	0	2	0	4	-4	0
18	SUNDERLAND	2	0	0	2	0	5	-5	0
19	NORWICH CITY	2	0	0	2	0	5	-5	0
20	COVENTRY CITY	2	0	0	2	1	9	-8	0

Bez vítězství: Dva zápasy, dvě remízy, to vůbec není špatné.

● ÚKOL

V tomto demu, kde není možné skórovat, po vás chceme, abyste dosáhli co největšího počtu bezbrankových remíz za sebou. Přirozeně budete muset o fotbalu (nejlépe britském) něco vědět, takže znalci s dobrou pamětí mají obrovskou výhodu.

● DŮKAZ

Zašlete nám fotku s ligovou tabulkou, kde bude u vašeho jména stát NO DEFEATS, tedy bez porážky. V případě shodných výsledků vyhrává ten, kdo je v lize nejvýš.

● CENA

Vítěz dostane disk s hrou.

PSM ŠAMPIÓN

Lee Hall dokázal v roli Newcastle United dosáhnout sedmi bezbrankových remíz za sebou.



HRAJTE! **„Broken Sword 2 je akcí našlapaná adventura skutečně epických proporcí."**

Broken Sword 2: The Smoking Mirror

Oficiální Klasika

FAKTA ŽÁNR: **ADVENTURA** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **SONY** ● SKÓRE: **NERECENZOVÁNO** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **GEORGE, NICO A SPOUSTU HÁDANEK**

Vstupte

KRÁTKÉ SETKÁNÍ

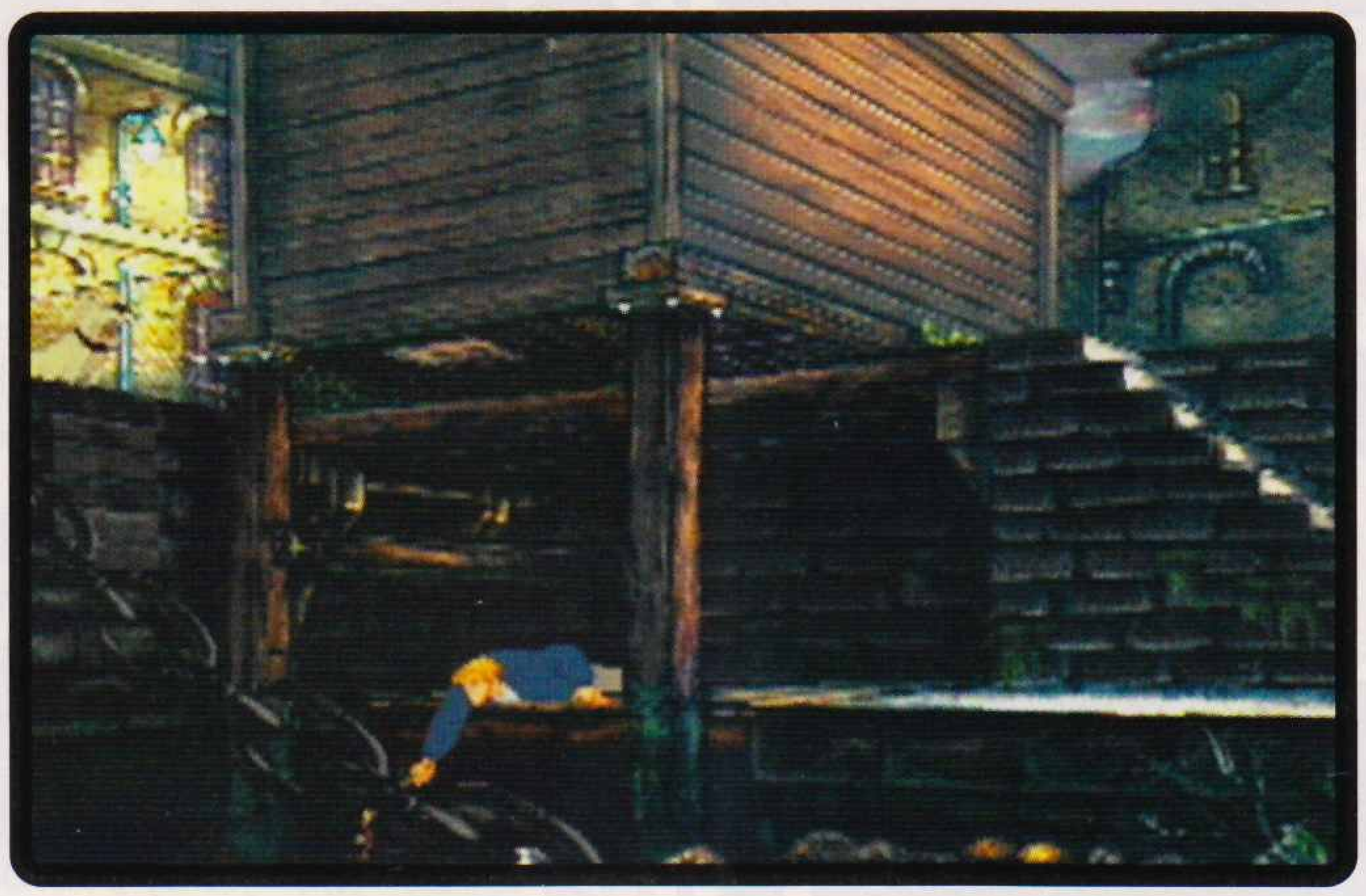
„Štěstí, to je věc psychiky. Ať už se jmenujete Bob nebo Mary, je jen na vás, zda budete zpívat nebo plakat. Pamatujte, štěstí je věc psychiky." Tato nezapomenutelná slova jsou součástí finální písně *Broken Sword 2*, point-and-clickové adventury té nejvyšší třídy.

V našem demu máte provést bohatého amerického turistu George Stobbarta labyrintem ve francouzském Marseille. Po krátkém úvodu, v němž se dozvíte, že jeho společnice Nico byla unesena a vy ji musíte najít, se jde rovnou na věc - musíte prolézt prakticky všechno kolem sebe a taky se nevyhnete častým rozhovorům s místními.

Nenechte tu kámen na kameni a pořádně si promažte mozkové závity, tohle bude drsná hra... ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb kursorem
⊗	Přeskočit text
◎	Chůze
▣	Použít/vybrat/kombinovat věc
⊛	Inventář
R1	Urychlit kursor
SELECT	Konec





Chlupatý zuřivec: Tohle štěňátko vypadá celkem nevinně, ale je to pěkný zabiják. Napravo najdete návod, jak tuhle svízelnou situaci vyřešit.



Koukejte všude: Většina věcí, které potřebujete, je před vašimi zraky ukryta, takže musíte dávat pozor na všechna vodítka.

ZÓNA PROZRAZENÍ

ZAPOJTE MOZEK, MUSÍTE PROJÍT KOLEM TOHO PSA



VYKUŘTE JE

Tak tady bychom měli nějakou nápovědu... chcete-li v tomto demu zvítězit, musíte se dostat přes toho psa. Abyste to mohli udělat, musíte nejdřív vytáhnout tlustoprda z jeho chatrče. Támhleto je jako kouř? Chápete, co máme na mysli? Kouř? Pes? Hnusný hlídač? Vy na to přijdete.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, usmažte si mozek...



Bezradnost: Kde? Co? Čím? Jak?

● ÚKOL

Ten chlap ale umí mluvit! V *Broken Swordu* „hrají" skvělí herci a my chceme, abyste vyfotili vybranou scénu a pak sami sebe vyfotili v póze, která je co nejpodobnější zvolené předloze. Ano, je to tak, chceme abyste ze sebe udělali blbce, ale ceny za to stojí!

● DŮKAZ

Vyfoťte scénu z obrazovky, potom sáhněte do skříně, oblékněte se jako George (nebo jiná postava) a vyfoťte se v co nejpodobnější póze.

● CENA

Odměnou za námahu vám bude spousta suvenýrů a dvě originální hry. Do toho!



PSM ŠAMPIÓN
Lee Hall žije celý svůj život, jako kdyby byl postavou z *BS*! Vážně!

HRAJTE! „Proč je všechno v kosmu tak rozmazané? Na čem děláš, Rone?"

Robot Ron

FAKTA ŽÁNR: **STŘÍLEČKA** ● DATUM VYDÁNÍ: **HOTOVO** ● PROGRAMÁTOR: **MATT VERRAN** ● KONTAKT: **WWW.YAROZESCENE.CO.UK** ● SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**

VÁLKY ROBOTŮ

Tato barevná variace na *Asteroids* je pěkně zběsilá. Obrazovka je někdy úplně plná zelenožlutých hranatých týpků, takže jen stěží vidíte pozadí, to už vůbec nemluvíme o tom, kterým směrem míří vaše kosmická loď. Ale naštěstí jde o čistou střílečku, takže obrazovka plná protivníků je přesně to, po čem toužíte.

Robot Ron disponuje jednoduchým systémem ovládání, který je ovšem veskrze funkční. Musíte používat pouze dvě analogové páčky, jednu pro pohyb s lodí, druhou pro střelbu různým směrem. Tak se můžete skrývat před nepřítelem a zároveň účinně používat své laserové dělo.

Až se dostanete do třetího levelu, začnete si asi klást otázku, jak to, že jste ještě naživu. A pokud se vám podaří dohrát hru až do konce, můžete se zaregistrovat na speciální stránce na webu Yaroze Scene (*www.yarozescene.co.uk*). Jděte do toho! ●

OVLÁDÁNÍ

Levá páčka	Pohyb
Pravá páčka	Střelba

ZÓNA PROZRAZENÍ

OBKLIČTE NEPŘÁTELE A DEJTE JIM CO PROTO



OSUDOVÁ PŘITAŽLIVOST

Zelené nepřátele vaše loď přitahuje jako magnet, my vám radíme, abyste se nechali chvíli sledovat, dokud nebudou v chumlu. Když jim totiž dáte dost času, utvoří chumel, a pak se do nich snadněji střílí.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, oslepte šampióna...

● ÚKOL

Jednoduchý jak facka - dosáhnout co nejlepšího skóre. Takže to chce trénink, trénink, trénink a neustálé se pokoušet o nejvyšší skóre.

PSM ŠAMPIÓN

Mike musel přestat, když měl na počítadle 11.674 bodů.





Brekot: Strašně rádi působíme bolest.

● DŮKAZ

Pokud jste tak dobří, jak říkáte, pošlete nám fotku s výsledkem a můžete se zkusit taky zaregistrovat na webové stránce.

● CENA

Snažte se dosáhnout co nejvyššího skóre a získáte zbrusu novou hru na PS1.

HRAJTE! „*Galaxians* je skutečnou arkádovou klasikou. *Yarozians* je stejně hratelná!"

Yarozians

FAKTA ŽÁNR: **STŘÍLEČKA** ● DATUM VYDÁNÍ: **HOTOVO** ● PROGRAMÁTOR: **QUIET BLOKE PRODUCTIONS** ● KONTAKT: **WWW.YAROZESCENE.CO.UK** ● SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**

ZPĚT KE KOŘENŮM STŘÍLEČEK

***Yarozians* nikterak nezastírá,** že se pokouší být věrnou kopií *Galaxians*. Žádná grafická nádhera, žádné nové zbraně, žádní noví skvělí mimozemšťané. Namísto toho pouze klasická, totálně návyková akce, jež z *Galaxians* udělala takovou legendu.

Vše je tu věrně reprodukováno. Kvílení vetřelců, tvar lodi, skutečnost, že můžete na jedné obrazovce použít laserové střely vždy jen jednou; to všechno tu je. Kdyby se do vaší PS1 daly házet mince, byla by podoba úplná.

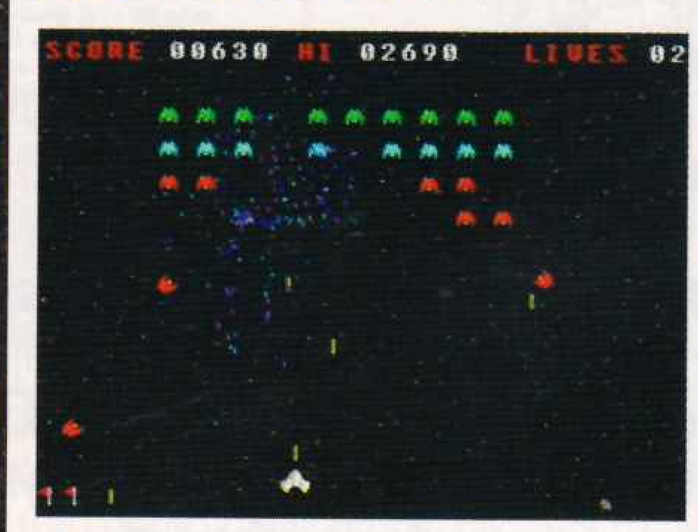
Nebudeme urážet vaši inteligenci tím, že bychom se pokoušeli popsat hratelnost. Pokud nevíte, jak se tato hra hraje, pak si ji (upřímně řečeno) ani nezasloužíte hrát! A vy ostatní si to užijte! ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Nalevo/napravo
⊗	Střelba

ZÓNA PROZRAZENÍ

JAK SE VYHNOUT LASERŮM A UDRŽET SE V POHYBU



SKRYJTE SE

Nejlepším způsobem je být stále v pohybu. Dávejte pozor na padající lasery a oddělávejte jednoho nepřítele za druhým. Hra je vlastně kombinací uhýbání před padajícími věcmi a střelby na nepřátele nad vámi.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, zlikvidujte šampióna...

● ÚKOL

V klasickém arkádovém stylu, který známe a milujeme, jde hlavně o vysoká skóre. Budete muset ale být hodně dobří, protože v tomto případě asi bude hodně uchazečů.

PSM ŠAMPIÓN

James „Retro" Carey dokázal vystřílet solidních 3,165.





Stará škola: Cestujeme zpátky v čase.

● DŮKAZ

Pošlete nám fotku s dosaženým skóre. Taky by bylo dobré, kdyby na té fotce bylo něco vidět..

● CENA

Pokud skutečně budete nejlepší, dostanete novou skvělou hru na PS1.

HRAJTE! „Je to Pong, kapitáne, ale úplně jiný."

Pong

FAKTA ŽÁNR: **TENISOVÝ SIMULÁTOR** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **HASBRO** ● SKÓRE: **6/10, PSM23** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **VÍCE TEMATICKÝCH LEVELŮ**

TREFTE SÍŤ

Ještě předtím, než Egypťané postavili pyramidy, než dinosauři ovládli zemi, než si Bůh odpočinul sedmého dne, prostě někdy na počátku věků, byl *Pong*.

Pong, vůbec první konzolová hra, byl... no, trochu nudný, ne? Ne, samozřejmě, že nebyl. Co by taky mohlo být zábavnější než dvě pálky a míček? A co takhle dvě pálky a míček ve 3D? Právě takový je totiž tenhle nový *Pong*. V demu jsou dva úplně nové typy hry, kompletní hra jich obsahuje ještě více, ovšem hratelnost v zásadě zůstává stejná jako u originálu.

I když to není stejný *Pong* jako v *Atari Anniversary Edition*, má stejnou hratelnost, a to je taky důvod, proč jsme jej dali na náš disk. To abyste viděli, jak hry vypadaly, před všemi těmi 3D nesmysly. Čirá hratelnost, jen hratelnost a nic jiného.

Nevěříte nám? Pak zkuste fotbal pro čtyři hráče a uvidíte, jak se zasmějete. Do toho! ●

ZÓNA PROZRAZENÍ

TIP, JAK ZÍSKAT HODNĚ MÍČŮ



Na rozdíl od originálu jsou v téhle hře míče. Jsou tu taky speciální pick-upy, jež vám umožňují nabíjet silné údery a přidávat do arény další míče. Právě jejich sbírání je klíčem k dosažení špičkového výkonu. Stejně tak je dobré ve fotbalu využívat schopností brankářů chytat míče a vyhazovat je do různých stran.

OVLÁDÁNÍ

↑ ↓ D-pad
... no, to je asi tak všechno

PSM VÝZVA

Hrajte demo, zlikvidujte pálkaře...

● **ÚKOL**

Úkol pro tuto hru je jednoduchý, leč ďábelský. V tučňákovském režimu dostáváte extra míček pokaždé, když se vám podaří trefit tučňáka. A my po vás chceme, abyste jich získali co nejvíce.



PSM ŠAMPIÓN
Velký Pálkař Nellis dostal na obrazovku čtyři míče najednou.



Míče a tučňáci: jako v cirkuse.

● **DŮKAZ**

Své fotky zašlete na obvyklou adresu. Hlavně u každé fotky ještě poznamenejte, kolika míčků celkově jste dosáhli.

● **CENA**

Vítěz dostane disk s *Atari Anniversary Edition* a úžasné triko Atari - a to nikdy nevyjde z módy.

HRAJTE! „Cítíte se velmi, velmi ospalí..."

40 Winks

FAKTA ŽÁNR: **3D ADVENTURA** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **INFOGRAMES** ● SKÓRE: **7/10, PSM21** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **EXTRA LEVELY**

VSTÁVEJTE, NEZBEDNÍ SPÁČI!

Na disku se na chvilku objeví i Cartmanův dvojník Tubby, a to v našem snovém demu *40 Winks*. Je to hezká, byť trochu bezduchá hra, taková supermodelka herního světa. Ale vůbec se tím nenechejte odradit, protože to je skutečně velice solidní a zábavná 3D plošinovka, kterou při troše štěstí můžete sehnat ve výprodeji za slušnou cenu.

Jste na misi, jejímž úkolem je zachránit winky ze spárů zlovolných Nitekap. Po cestě budete muset sbírat nejrůznější druhy barevných pick-upů, které vám pomáhají v boji proti nočním můrám jménem Nitekap. Toto demo obsahuje jediný level kompletní verze - v tomto levelu máte zachránit dva winky. Není to nic náročného, ale na chvíli vás to pobaví. ●

ZÓNA PROZRAZENÍ

SLADKÉ SNY



KOSTÝMOVÉ ŠÍLENSTVÍ

V levelu je spousta krabiček, do kterých můžete skočit a Ruff se tím promění v ninju. Zvláštní, leč pravdivé, ale to jsou sny. I když v ninjovském režimu má Ruff podstatně silnější útoky, musíte být rychlí, protože je ten režim příliš krátký.

OVLÁDÁNÍ

↑ ← → ↓ **Útok**
□ **Dlouhý dostřel**
○ **Útok/dupání**
⊗ **Výskok**

PSM VÝZVA

Cesta ke klidnému spánku.

● **ÚKOL**

Dohrajte level a snažte se získat co nejvíce Z. Je tu spoustu věcí na sbírání, musíte prohlédnout každý kout a každé zákoutí, a najít je všechny.



PSM ŠAMPIÓN
Mike „Chrupák" J při práci usnul a dostal pouze 36 Z.



Zeď je tuhej, lásko: Tady jich několik máte.

● **DŮKAZ**

Svůj výsledek vyfoťte. Fotografie pošlete na obvyklou adresu, dosažené skóre napište na obálku.

● **CENA**

Stojí to za to - vítěz si odnese kopii *40 Winks*.

HRAJTE! „Dolů, dolů, hlouběji a dolů. Prokopejte se k diamantům..."

Rocks 'N' Gems

FAKTA ŽÁNR: **PUZZLE** • VYDÁNÍ: **HOTOVO** • PROGRAMÁTOR: **GERHARD RITTENHOFFER & MANFRED** • SKÓRE: **NERECENZOVÁNO** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE: **64 LEVELŮ PLNÝCH ZÁBAVY**

JAKO V KAMENOLOMU

Puzzle klasika *Boulder Dash* byla vystavena útokům klonů, a to především s příchodem výtečné Yaroze hry *Rocks 'N' Gems*. Vaším úkolem je sbírat vzácné drahokamy tím, že budete kopat tunely. Když se vám jich podaří najít hodně, budete bohatí, ovšem číhá tu i nebezpečí. Jinak jsou levely zaneřáděné padajícími balvany, které nemají žádné využití a jsou pouze hrozbou: Neosvědčíte-li postřeh a obratnost, skončíte jako lidská palačinka. Pokud tyto vlastnosti naopak prokážete, čeká vás sláva a dalších 64 levelů.

Je to celé o plánování, aby vám bylo jasno, ale hrajete taky na časový limit, takže je třeba se rozhodovat velice rychle. Hra je návyková jako všechna nejlepší puzzlová esa, a tak máte neustále touhu hrát znovu a znovu. Dali jsme sem kompletní hru, abyste si ji náležitě užili, bohužel lopaty jsme přibalit nemohli, na to rozpočet časopisu nestačí. •

OVLÁDÁNÍ

D-Pad	Směr pohybu

ZÓNA PROZRAZENÍ

ROCK 'N' ROLL

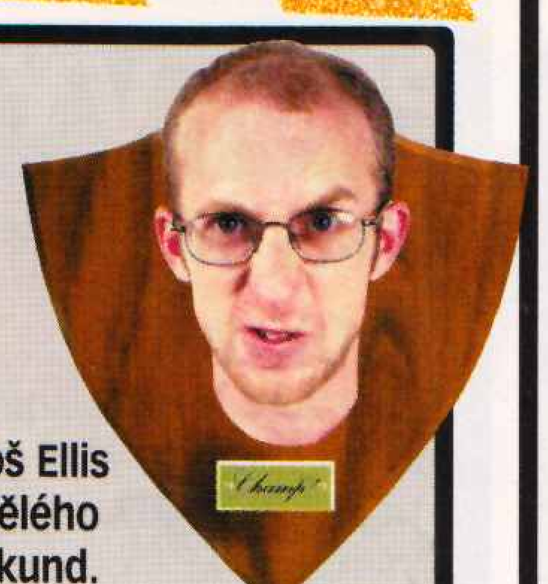


VYKOPETE TO?

Jen se nepřetrhněte, lidičky! Chce to totiž taky chvilku přemýšlet, než kopnete do hlíny poprvé. Vzhledem k tomu, že vám každou chvíli může na hlavě něco přistát, docela stojí za to si své výkopové práce předem naplánovat.

PSM VÝZVA

Najděte drahokamy, vyhýbejte se balvanům...



PSM ŠAMPIÓN
Nick Hraboš Ellis dosáhl skvělého času 82 sekund.

• ÚKOL
Posbírejte co nejvíce drahokamů. Použijte první level v normálním nastavení.

Game over: Teď už ten drahokam nedostanete!



• DŮKAZ
Na tohle budeme potřebovat video, a musí na záznamu být vidět nastavení obtížnosti.

• CENA
Nová hra na PS1 přímo z našich sklepů.

Videodrom

Jak si udělat z PS1 domácí kino.

Výkon měsíce

Na disku naleznete první výkony našich anglických kolegů v Tony Hawk's 3. Takže se hezky posaďte a podívejte se, jak se někdo dokáže vypracovat.



Tony Hawk's Pro Skater 3 Tipy

Součástí našeho průvodce k dosažení skateboardové brilantnosti je i pasáž z Tokia. Plus vám k tomu odhalíme všechny úkoly i tajemství, včetně map.



Download

JAK POUŽÍVAT DOWNLOADY

Do PS1 vložte svou paměťovou kartu, v hlavním menu zvolte Downloader. Vyberte si save, který chcete, stiskněte ⊗ a save se vám uloží na kartu. Potom tyto cheaty můžete použít v kompletních verzích her (samozřejmě pokud je vlastníte).



ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
Zajímavý cheat, který vám odhalí všechny postavy ve hře.



COLIN MCRAE RALLY
Bonusová auta nabídnou vítané rozptýlení.



JEDI POWER BATTLES
Tento cheat vám otevře všechny levely této náročné hry.



MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Získáte přístup ke všem skrytým postavám.



METAL GEAR SOLID
Nedaří se vám? Tohle to změní!



RAYMAN
Jedna z prvních plošinovek na PlayStation. Tento cheat vám otevře všechny levely.



SHEEP, DOG 'N' WOLF
Nebuďte příliš skromní, tohle vám otevře všechny levely.



SILENT HILL
Vylezte zpoza gauče, tento cheat vám otevře celou hru.



STREET FIGHTER ALPHA 3
Zajímavý cheat, jenž vám poskytne přístup ke všem herním režimům.

FIFA 2002

NEJFAMÓZNĚJŠÍ VÝSLEDEK

1. Jiří Melvín
Praha
Výsledek: 8:0
Chtěli jsme po vás, abyste Brazilcům připravili co nejpotupnější porážku, a je vidět, že našemu fotbalovému národu padl tenhle úkol do noty. Vrhli jste se na něj se zřejmou chutí a výsledkem byla záplava vašich fotek, v nichž jste dokumentovali svoje snažení. Vyhrát ale může jen jeden.

2. Jaroslav Karásek 7:0
3. Pavel Šťastný 7:0
4. Jiří Podlipný 6:0
5. Lukáš Kryl 5:0

DEAD OR ALIVE

NEJLEPŠÍ ZÁPASNÍK

1. Milan Štěrbák
Kladno
Čas: 21:30
Chtěli jsme po vás, abyste v co nejkratším časovém úseku vyřídili dva soupeře a Milan to zvládl nejen nejrychleji, ale navíc poslal nahrávku kompletního zápasu, takže jsme mohli ocenit i skvělou bojovou techniku. Takže první místo putuje do Kladna.

2. Jiří Šiška 22:76
3. Jan Potměšil 24:26
4. Mirek Neužil 27:45
5. Michal Tenký 27:33

THE ITALIAN JOB

NEJLEPŠÍ ČAS

1. Daniel Benda
Lysá nad Labem
Čas: 5:32:14
Projet jednu demoúroveň v závodní hře sice nezní jako bůhvíjaká výzva, ale když jí máte projet co nejrychleji, situace je hned lepší. Danielův čas byl s přehledem nejlepší, takže je vidět, že si naše dobré rady ohledně ovládání vzal opravdu k srdci.

2. Marta Kupcová 5:34
3. Michal Pokorný 5:37
4. Patrik Walter 5:38
5. Lukáš Kryl 5:40

TOY STORY 2

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS

1. Michal Houda
Soběslav
Čas: 28 sekund
Přáli bychom vám vidět celý průběh Michalova zápasu s obrovským plechovým robotem - je to docela legrace. Každopádně když k tomuto úspěchu připočteme i druhé Michalovo vítězství v *Crash Team Racingu*, nezbývá než smeknout klobouky.

2. Lukáš Kryl 29
3. Jiří Šiška 30
4. Miroslav Kříž 32
5. Milan Rigo 32

GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES

NEJLEPŠÍ STŘELEC

1. Ota Smrček
Bystřice nad Perštýnem
Skóre: 19900/13400
Divoký západ se ukázal jako velmi přitažlivá kulisa pro střílečku pro světelnou pistoli, takže vašich přihlášek do soutěže přišlo opravdu hodně. Ať už šlo o záchranu Jessyho ženy nebo o likvidaci kovbojů na pojízdné střelnici, Ota byl jednoznačně nejlepší.

2. Radek Brauner 19900/13200
3. Václav Kolečkář 19700/12200
4. Jiří Matěj 19600/12200
5. Filip Jadrný 19500/12100

PARAPPA THE RAPPER

NEJLEPŠÍ ZPĚVÁK

1. Jan Petrášek
Praha
Tohle byl opravdu tvrdý oříšek a není divu, že se k napsání a nazpívání vlastní rapové skladby odhodlali jen někteří z vás. Honza do toho šel opravdu s vervou a protože mu kromě odvahy nechybí ani hudební sluch, zněla jeho skladba s názvem „Metal Gear Solid" absolutně nejlíp.

2. Ota Boudník
3. Lenka Plačková
4. Martin Růžička
5. Václav Vašta

CRASH TEAM RACING

NEJLEPŠÍ ZÁVODNÍK

1. Michal Houda
Soběslav
Čas: 1:50:42
V Jižních Čechách je zřejmě ráj motokár, protože jinak si Michalův náskok nelze vysvětlit. V závodě na tři kola prosvištěl okruhem jako vítr a nechal za sebou nejen časy našich anglických kolegů, ale musíme přiznat, že i naše vlastní. Holt komu čest, tomu čest.

2. František Koucký 1:53
3. Jiří Šiška 2:01
4. Ivana Smolnická 2:09
5. Lenka Höschová 2:10

BOMBERMAN WORLD

NEJLEPŠÍ ZPĚVÁK

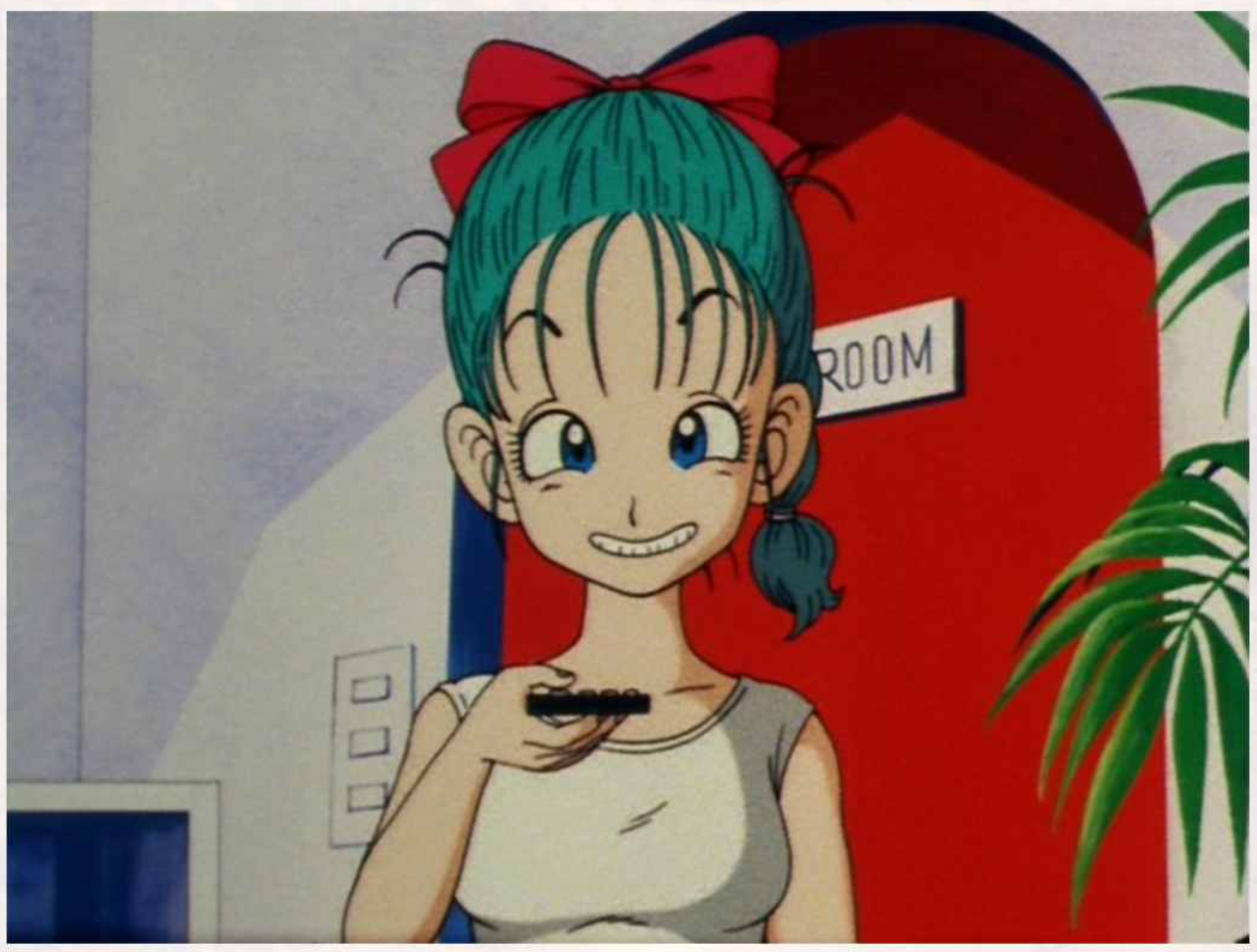
1. Pavla Mouratá
Třebechovice
Čas: 2:16
Bomberman svým dokonale jednoduchým konceptem přitáhl pozornost velké části našich čtenářů, takže konkurence byla velká. O to cennější je vítězství Pavly, která se na první příčku probojovala naprosto nekompromisní likvidací všech ostatních soupeřů v aréně.

2. Marta Kupcová 2:18
3. Milan Padevěd 2:20
4. František Koucký 2:23
5. Tomáš Barták 2:25

PlayStation Magazín KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné PlayStation znalosti a vyhrát originální hru *Virtua Fighter 4* pro PlayStation 2. Vyluštěte tajenku a do 15. května nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vyluštění křížovky sestavte z písmen na šesti označených polích klíčové slovo.



HESLA VODOROVNĚ

6 __ *Race*, třetí PS1 hra v sérii, kde najdete Globoxe, Tilly a ostatní (6)
7 *Namco* __, pět dílů balíků retro kolekcí (6)
10 *Gran* __ *2*, skvělá závodní hra (7)
11 Skateboarding na PlayStation se slovem *Session* v názvu (5)
12 & 17 svisle, *Marry* __ *And* __: *Crush Course*, holčičí hra na PlayStation (4, 6)
13 Pán v černém z jakéhokoliv fotbalového simulátoru - v angličtině (7)
14 *Incredible* __, stařičká PS1 adventure s komiksovým hrdinou (4)
16 *Star Wars:* __ *Menace*, kultovní film a hra (7)
20 & 21 vodorovně, skvělá střílečka s nacisty (5, 2, 5)
21 Viz 20 vodorovně
23 Přídavek pro mini display k PSone (6)
24 __: *Urban Fighters* - PlayStation mlátička (6)

HESLA SVISLE

1 *Wayne* __ *3D Hockey 98* - stařičký hokej na PS1 (7)
2 Zábavné závodění ve vodní člunech (5, 7)
3 Hrdinka hry *Dukes Of Hazard* (5)
4 __ *Book Groove Party*, taneční hra (6)
5 __ *Evil*, série zombie akčních adventur v Racoon City (8)
8 Nabídka v menu, kde vybíráte režim hry (4)
9 __ *Girls: Chemical X-Traction*, průměrná kreslená bojovka (9)
15 __ *Loop*, klon Wipeoutu (6)
17 Viz 12 vodorovně
18 Kouřící předmět z *Broken Swordu 2* (6)
19 __ *Court Tennis*, tenisová hra s Annou Kurnikovovou (5)
22 *Discworld* __, atmosférická adventure (4)

Kdo vyhrál v PSM 48

12X PLATINOVKY
Soutěž o dvanáct kusů čtyř platinovek slavila úspěch i proto, že otázky byly dětsky snadné - *Chase the Express* se pochopitelně odehrává ve vlak (1A), hra *The Emperor's New Groove* je vytvořena podle filmu Není král jako král (2B) a *Destruction Derby* je třetím dílem série (3B). Výhercům blahopřejeme.

Chase the Express
- ✗ Marek Tuček, Nedvězí
- ✗ Michal Bůžek, Třebová
- ✗ Zdeněk Válek, Brno

Destruction Derby Raw
- ✗ Alena Ličková, Liberec
- ✗ Jan Žádník, Tábor
- ✗ Jaroslav Petříček, Praha 10

The Emperor's New Groove
- ✗ David Vítek, Olomouc
- ✗ Adam Tesař, Vítkovice
- ✗ Tomáš Černý, Otrokovice

CoolBoarders 4
- ✗ Karel Fáral, Turkovice
- ✗ Radek Urban, Ostrava
- ✗ Pavla Kušenská, Praha 6

STŘÍLEČKY
Zde byly otázky těžší a i ceny nebyly tak hodnotné (i když ta pistole...), takže jsme losovali jen zhruba ze stovky uchazečů. Výhercům samozřejmě blahopřejeme.
- ✗ Tomáš Hunal, Cheb
- ✗ Jindřich Píša, Praha 6

MEGAMAN X6

Poslední soutěž tohoto čísla je určena pro všechny fandy tradičních 2D hopsaček! Společnost Cenega nám věnovala jeden kousek hry Megaman X6, což je solidní retro plošinovka ze staré školy. Hru jsme recenzovali v PSM48 a získala nelichotivé hodnocení 4/10 - své fandy si však jistě najde.

Neváhejte tedy a správně zodpovězte následující otázky - pošlete nám je na korespondenčním lístku s nalepeným kuponem z rohu stránku a heslem „MEGAMAN" do redakce nejpozději do půlky května 2002. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7.







1. Jaká firma vytvořila hru Megaman?
a) Konami
b) Capcom
c) Namco

2. Jak se jmenuje hrdina hry?
a) Mega Man X
b) Zero
c) Alena



pokračování ze strany 11

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Zvolená volba **B**



Moc dobře víte, že Burning Fist je zatraceně tvrdý úder, ale i ten lze vykrýt chytačkou. To se hodí i s Ninou, a tak než stačíte říct švec, Paul se válí na zemi. Nina se nad ním sklání a zasadí mu úder loktem. Jo, vyšlo to.

VYHRÁLI JSTE!



VIRTUA FIGHTER 4

KDY DUBEN **KDO** SONY **KDE** WWW.SCEE.COM

PREVIEW **Legenda mezi bojovkami se rázně postavila svým vyzyvatelům.**

Několik generací *Street Fightera* a *Tekkena* dokázalo hráčům kouzlo bojovek tak trochu zevšednit. Představa, že někomu vymlátíte duši z těla, prostě začala ztrácet svou přitažlivost. To všechno by se ale mělo změnit s příchodem hry jménem *Virtua Fighter 4*.

Pro ty nezasvěcené musíme předeslat, že ovládání je omezeno na jednoduchou trojtlačítkovou kombinaci: úder, kop a krytí. Z této úzké základny vychází enormní a neuvěřitelně adaptibilní škála útoků, krytů či komb. Každá postava má široký rejstřík chvatů, ovšem jak se postupně zlepšujete, hra vám nabízí další a další možnosti, objevujete nové techniky a vytváříte si i vlastní komba.

VF4 má stejný vyřazovací systém jako její předchozí verze, takže své nepřátele můžete porazit jednoduše tím, že je vykopnete, vyrazíte nebo vyhodíte z ringu ven. To vytváří velmi intenzivní bojovou atmosféru, ale též to znamená, že každý úder je třeba pečlivě načasovat i provést.

K dispozici je vám široká paleta herních režimů a dalších možností - hra se tedy stává něčím na způsob *Gran Turisma* v oblasti kung fu. Vedle arkádového režimu a režimu jeden proti jednomu tu máte AI, jež vám umožní vytvořit si úplně vlastního bojovníka, a to i s komby, přičemž své výtvory pak můžete otestovat v soubojích s dalšími borci ovládanými počítačem. Pak je zde ještě režim Kumite, který funguje jako standardní survival režim (bojujete proti soupeři za soupeřem, dokud nepadnete - v tomto režimu vás čekají velmi zajímavé bonusy). Najdete tu i poměrně vyčerpávající tréninkový režim.



Prásk! Hra se snaží co nejvěrněji zachytit jednotlivé bojové styly.



„Zdar! Jmenuji se Akira a udělám vám z ksichtu ciferník!"

Většinu hráčů ale na *Virtua Fighter 4* zaujme úchvatná vizuální stránka. Každá úroveň je doslova dekadentními vizuálními orgiemi: dokonale vystavěné pagody, hejna ptáků kroužících vám nad hlavou, slunce zalévající svým jasem arénu. Leckdy je až obtížné udržet soustředění na samotný boj.

A kdyby vás náhodou zajímalo, proč mezi sebou všichni ti borci vůbec bojují, pak vězte, že je to kvůli soutěži známé pod názvem World Fighting Tournament, což je dosti krvavá záležitost ve volném stylu, organizovaná jistou podsvětní organizací. A stejně jako v případě *Tekkena*, i zde má každá postava za sebou nějaký příběh, který vysvětluje její motivaci - obvykle jde o nějaké nevyřízené účty s ostatními borci nebo dokonce s organizátory celé akce. A nepřijdete ani o skvostné filmy - to jsou takové ty animované záležitosti, na které se v případě zájmu můžete podívat, anebo je prostě ignorovat.

Záhadou stále zůstávají oblopeny spletitosti AI i režim Kumite, stejně jako bonusy, které lze ve hře získat. Máme nicméně takový dojem, že než něco najdete, bude vám to pěkně dlouho trvat, protože *VF4* je hra rozlehlá a plná nejrůznějších detailů, a spoustu věcí objevíte až po měsících hraní. Pokud vás pro násilí a souboje nezíská zpět ani *Virtua Fighter 4*, pak už vůbec nic.





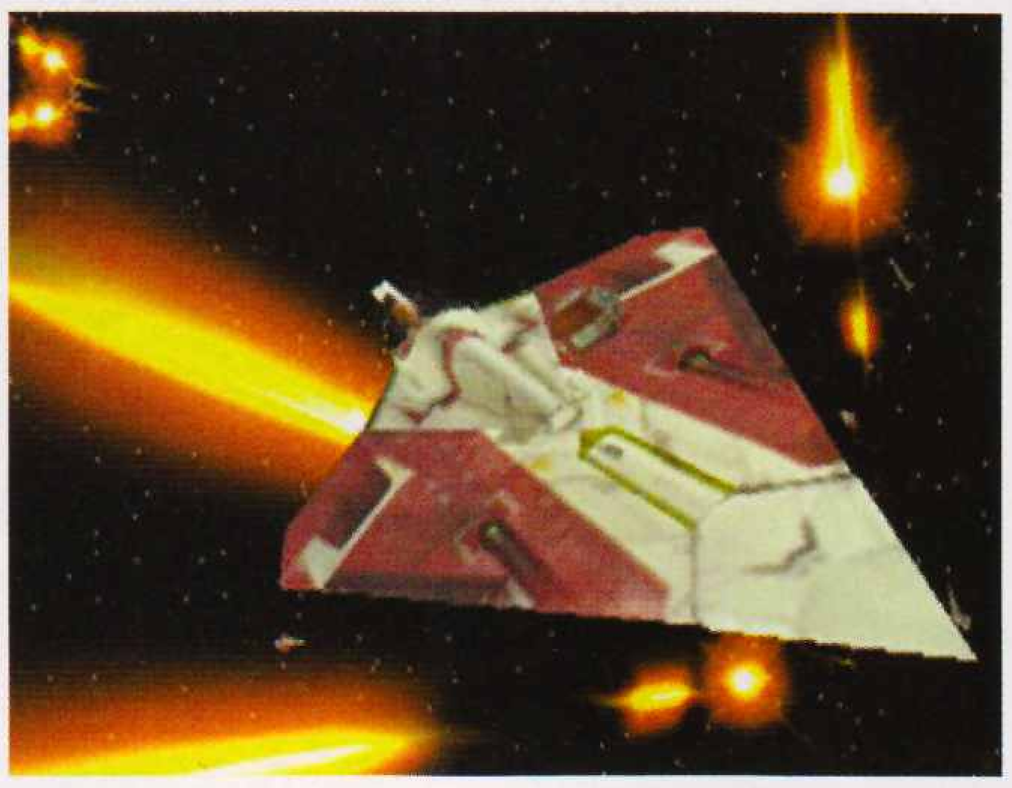


Ať se penízky sypou: VF4 byla obrovským hitem na automatech.

Plusové body

- **Úžasná grafika** Všechny úrovně se pyšní bohatě animovanou vizuální stránkou, až vám z toho vypadnou oči.
- **Stará láska** Nenajdete lepší důvod, proč si znovu připomenout staré bojovkové umění...
- **Spousta režimů** Arkáda, Vs, AI, kumite, trénink... je tu toho tolik, že si budete připadat jak v ráji.


Proti klonům: Další variace na Hvězdné války.



POCÍTIT SÍLU

KDY DUBEN KDO LucusArts KDE www.lucusarts.com

NOVINKY **Star Wars: Jedi Starfighter se má objevit ještě před premiérou Epizody II.**

Titul *Hvězdné války: Epizoda II - Klony útočí* by se měl v našich kinech objevit v květnu, a tak u LucasArts pilně finišují práce na hře, která ji doprovodí, totiž *Star Wars: Jedi Starfighter*.

Toto pokračování původní vesmírné střílečky by se ovšem na trhu mělo objevit už koncem března. Hra slibuje 15 zcela nových misí, kooperativní režim na rozdělené obrazovce a taky podstatně rychlejší hratelnost. Též vám prozradí ledacos z filmu *Epizoda 2*, tedy hlavně ukáže místa, kde se film bude odehrávat.

Hra je situována do doby deset let po událostech z prvního dílu. Špičkový stíhací pilot Jedi jménem Adi Gallia usedá do kokpitu nového Starfighteru a dostává se do víru událostí, jež probíhají paralelně s dějem *Epizody II*. Je zde deset skrytých misí a extra vozidla, která lze získat jako bonus. Nicméně nejvýraznější změnou je přidání speciálních sil Jedi Force.

„Jedním z hlavních úkolů, které jsme si pro *Jedi Starfighter* vytyčili, bylo zvýšit počet zbraní, které má hráč k dispozici," vysvětluje návrhář Tim Longo. „Tudíž každé z tlačítek na D-padu odpovídá určité zbrani. Když například pilotujete Havoc, máte k dispozici bomby, řízené střely, kaťuše a miny. Když pilotujete Starfighter, tato tlačítka též odpovídají (magickým) silám Jedi."

NOVINKA!

OTROKEM PS2

KDY DUBEN KDO THQ KDE www.thq.co.uk

PRVNÍ HRANÍ **Na PS2 dorazila Britney, panna nové generace.**

Když loni vydavatel THQ oznámil, že plánuje uvést hru, v níž by figurovala Britney Spears, nikdo od toho moc neočekával. My jsme ale natolik velcí kluci, že přiznáme, když se spleteme. A proč? Protože *Britney's Dance Beat* vypadá skvěle. A stejně skvěle se i hraje.

Na první pohled se jedná o taneční titul ve stylu bemani, a tak není divu, že byli úkolem přivést tuhle hvězdnou Lolitku na PS2 pověřeni japonští vývojáři Enix. To byl skvělý tah, uvážíte-li, že Enix za sebou mají kultovní *Bust-A-Groove*.

Ve hře vám připadá role jednoho z tanečníků, kteří Britney doprovázejí na pódiu, ovšem ještě než budete moci s velkou hvězdou vyrazit na turné, musíte projít řadou tanečních konkursů. Musíte tedy v podstatě tancovat, jak ona píská, tj. na její hity *Baby One More Time, I'm A Slave 4 U* či *Overprotected*. Odměnou za dobrý výkon vám bude pár videoklipů, záznamy z pozadí koncertů a několik písní, které neuslyšíte nikde jinde než v *Britney's Dance Beat*.

Britney vypadá celkem úchvatně (i když ne zrovna jako panna), v její roli si bohužel nezahrajete. Tedy pokud ve hře není jako nějaký bonus...


Slečna slušňák: Britney vystavila své vnady na odiv i na PS2.

co nás čeká?

DUBEN
- ANTZ RACING – Empire
- BLOOD OMEN 2 – Eidos
- FIFA WORLD CUP 2002 – Electronic Arts
- JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS – THQ
- LMA MANAGER 2002 – Codemasters
- MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING – Codemasters
- SEGA SPORTS TENNIS 2K2 – Sony
- SOLDIER OF FORTUNE: GOLD – Codemasters
- STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE – Codemasters
- SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S WORLD CUP CHALLENGE – 3DO
- SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S WORLD CUP MANAGER – 3DO

KVĚTEN
- APE ESCAPE 2 – Sony
- COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE – Eidos
- CONFLICT: DESERT STORM – SCi
- FORMULA 1 2002 – Sony
- NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 – Electronic Arts
- SPACE CHANNEL 5 2 – Sega
- SPIDER-MAN THE MOVIE – Activision
- STUNTMAN – Infogrames
- THE TERMINATOR – Infogrames
- YANYA CABALLISTA: CITY SKATER – TBC

ČERVEN
- BARBARIAN – Virgin Interactive
- FIREBLADE – Midway
- LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR – Midway



Totální eso: Tenisový simulátor od Namco se na trhu objeví akorát před Wimbledonem.

SMASH COURT TENNIS

KDY ČERVEN KDO SONY
KDE WWW.SCEE.COM

PREVIEW **Sony nám naservírovala špičkový tenisový simulátor.**

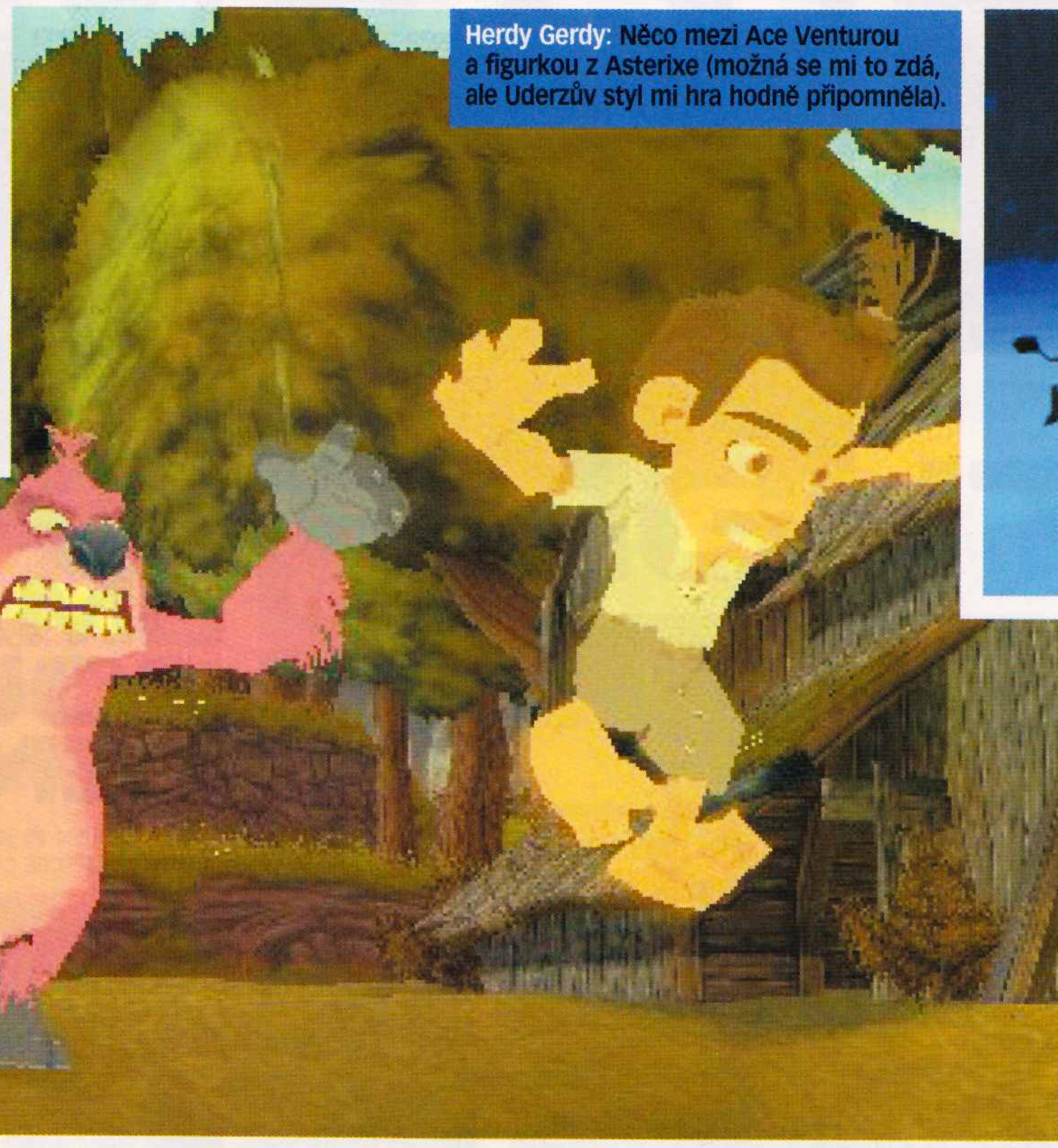
Smash Court Tennis: Pro Tournament - takhle dlouhé jméno má první vážný uchazeč o titul světové tenisové jedničky na PlayStation 2. Jeho jediným soupeřem je zatím zklamavší a naprosto nesrovnatelný *Centre Court: Hard Hitter* od Midase.

Čeká vás tu několik režimů včetně arkádového, profesionálního, exhibičního a tréninkového. Naši pozornost ovšem zaujal hlavně multiplayer, na který nejspíš padne většina našeho volného času. S multitapem mohou hrát až čtyři hráči „debla", přičemž problémem není ani smíšená čtyřhra. Z hvězd tu najdete Annu Kournikovovou, Moniku Selešovou, Patricka Raftera či samotného velkého chlupáče Samprase. Všichni se vyznačují fantastickými animacemi a každého z hráčů na obrazovce poznáte podle charakteristických úderů (třeba podání nebo postoje). Velmi věrné jsou i jejich obličeje.

Smash Court má jednoduché, leč efektivní ovládání, díky kterému nabudete dojmu, že máte nad údery plnou kontrolu, ať už jde o nízký return po lajně, eso z podání na střed kurtu nebo smrtící koncový úder. A právě díky tomu a díky neustálému zlepšování se budete ke hře rádi vracet.







Herdy Gerdy: Něco mezi Ace Venturou a figurkou z Asterixe (možná se mi to zdá, ale Uderzův styl mi hra hodně připomněla).





Turista: Nejideálnější je jen tak chodit, kochat se krajinou a poslouchat zpěv ptáků.

HERDY GERDY

Chcete zažít vzrušení? Vydejte se na pastvu!

Málokterá hra začíná dobře. Stejně jako u filmu potřebujete, aby hrdinovi pozabíjeli celou rodinu včetně kanárka, aby pak mohl vyrazit na cestu pomsty, tak u hry je mu nejčastěji někdo unesen, nebo mu padouši pozabíjejí celou rodinu včetně kanárka a navíc vypálí rodnou vesnici. *Herdy Gerdy* taky nezačíná zrovna vesele. Herdyho otec se ráno neprobudí. Ne, že by umřel - prostě se ne a ne vzbudit. A jelikož je na spadnutí pastevecká olympiáda, které se měl otec účastnit, musí vzít Herdy hůl do ruky a převzít rodinný podnik.

Herdy Gerdy je originální hra. V kulisách plošinovky se rozehrává atypická gamesa, která je něco mezi *Lemmings* a *Sheep, Dog and Wolf*. Hlavním úkolem každého levelu je zahnat určitý počet zvířat do ohrady. Zvířata jsou různá, na každé se musí nějak jinak a navíc jsou tu i velké obludy, které si je rády dávají jako zákusek. Mezi bytostmi, které se budete snažit ovládat, jsou kupříkladu růžové a přiboudlé koule zvané doopsové či fialoví bleepové, kteří k smrti rádi skáčí z útesu.

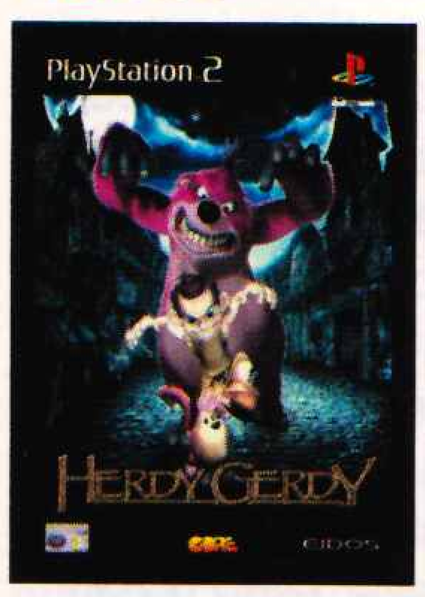
Herdy Gerdy je originální a graficky úžasná hra. Snad u žádné jiné nemáte pocit, že jste právě vstoupili do animovaného filmu. Celý svět kolem vás žije, kolem nohou vám skáčou králíci, do stromů vztekle klovou datlové a to ani nemluvím o lidech kolem vás. Veškerá grafika je sice dělaná počítačem, ale je ještě ručně dokreslovaná - což jí právě dává životnost a úžasný šmrnc.

Herdy Gerdy je hra originální, graficky úžasná a neuvěřitelně frustrující. Bohužel přes všechny klady pohořeli tvůrci na vyvážení hratelnosti. Nejenže je dost těžké přijít na způsob, jak dostat stádo do ohrady, aniž by ho cestou něco sežralo, ale všechno vám navíc komplikuje fakt, že si ten dobytek dělá, co chce, a častokrát se sám od sebe vrhá vstříc hromadné sebevraždě. Zvířata nemají ani kousek nějakého pudu sebezáchovy, takže klidně postávají, i když je u nich obří gromp a jednoho po druhém žere. Hratelnost snižuje i špatná viditelnost - zvláště v lese nevidíte pro stromy nejen les, ale i sebe. Jak už jsem jednou psal, logická hra bez přehlednosti a pevných mantinelů je prostě opruz. Stačí, aby se jeden doops ocitl v žaludku jiného tvora, či skončil kdesi v jezeře, a můžete level začít hrát znovu. Navíc si nemůžete oddechnout, ani když máte zvířata v ohradě - stačí, aby k ní přišel gromp, vytáhl udici, a vy jste nahraní.

Herdy Gerdy je prostě dokonalá hra, na kterou se skvěle dívá a skvěle se i poslouchá, ale bohužel se nedá moc hrát - tedy pokud nemáte nervy pevnější než kotvící lana zaoceánského parníku.

■ **Jiří Pavlovský**

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **EIDOS**
VÝROBCE: **CORE DESIGN**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 SHEEP, DOG N' WOLF
PSM38 9/10
Sice ne tak hezká grafika, ale zato podstatně vyšší hratelnost.

PS2 JAK & DAXTER
PSM46 9/10
Sice skoro žádné logické hádanky, ale zato zábavné.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 10
Na PS2 je to nepochybně špička.

● HRATELNOST 6
Až moc obtížné a nepřehledné.

● ŽIVOTNOST 7
Dost míst, která se dají objevovat. Ovšem pokud vás hra dřív neodradí.

CELKOVĚ
Dokonalý vzhled skrývá nelidsky non-friendly hru, která vám dokáže udělat ze života peklo.

7 /10

VLASTNOSTI **12 druhů zvířat** ■ **35 typů prostředí** ■ **tisícovky zvonků otevírajících tajné skrýše**





Přituhuje: Obtížnost této hry patří mezi ty nejnáročnější, co jsme kdy viděli. Fakt.



Maximo: Postavička hlavního hrdiny patří mezi nejlépe nadesignované postavy, co jsme kdy viděli.



MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Jedna dvě, kostra jde, nese pytel s kostmi...

Mezi zborcenými náhrobky postává muž v bílých trenkách se srdíčky a v rukou třímá ohnivý meč. Není to Průša ani nikdo jiný od vás z terapie. Jmenuje se Maximo a je mrtvý. Do trenek jej nevysvlékl jeho chtíč, ale chrastící pařáty kostlivců, kteří se na něj už znovu vrhají z rozsekaných náhrobních desek. Pokud vám přijde divné, že i přes svůj rigormortisácký stav Maximo ještě stojí a obstojně se ohání mečem, není divu - Maximo uzavřel obchod se smrtí. Dostane na světě ještě šanci, pokud jej tedy vyčistí od zombíků, kteří jsou z hlediska Smrťáka značně kontraproduktivní.

Ne, že by bylo nějak moc s čím srovnávat, ale *Maximo* patří k nejlepším plošinovkám na PS2. Stačilo mu málo. Nepotřeboval žádné bádání jako skvělý *Jak & Dexter*, ale zase se nespokojil jen tak s nějakým prcháním stále dál a dál jako parádička *Klonoa 2*. *Maximo* stojí a leží na řezání kostlivců lebka nelebka, půlení zombíků trupík netrupík a skákání z plošinky na plošinku láva neláva (tedy spíš láva).

Až na ten grafický kabátek a smrtící hratelnost (spojenou s podobně smrtící obtížností) je to vlastně klasika. Do 3D grafiky je v *Maximovi* převedeno to nejlepší z 2D chodiček a plošinovek, ale v brnění nadpozemské prezentace nechybí ani tepající játra autorské invence. Už jen skutečnost, že odolnost hlavního hrdiny je vidět přímo na jeho oděvu, člověka do hry vtáhne jako tornádo neuzemněnou babičku.

A přestože se kolem Maxima celou hru motají kostry a zombíci, na repetitivnost si může stěžovat snad jen autíčko na setrvačník, které to ale hrát stejně nebude. Nepřátelé jsou různorodí a stejně tak i jednotlivé levely, ať už je to úvodní krchov, pozdější kraj voodoo či následující Zmrzlíkov a Čmoudíkov. Každý ze solidně rozmáchlých světů je ukotven v centrálním levelu, ze kterého se leze do několika dalších. Fórek, který vám zavaří nervy, mozek i umělé koleno, spočívá ve skutečnosti, že ukládat můžete jen a pouze v onom centrálním levelu (pokud vám tedy dojde, že ten bazének je tam na ukládání), a to navíc ještě za prachy, takže si každý podlevel budete muset odskákat pěkně bez sejvu. Obtížné, ale hratelnost vítězí nad lží a nenávistí. Hra je totiž férová - až na pár zrad se záběry na plošinky Maximo zařve vždy jen kvůli hráčovi, jeho nepozornosti, lajdáctví a spěchu. A hráč nejenže se na to nevyflákne, ale poučí se a bude to hrát dál a dál.

Není co řešit, *Maximo* je dostatečně zábavný na to, abyste se konečně naučili dělat si srandu ze smrti, a dostatečně obtížný na to, abyste si konečně hodili mašli.

■ **Darek Šmíd**

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **CAPCOM**
VÝROBCE: **CAPCOM DIGITAL STUDIOS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS2 JAK & DEXTER
PSM46 9/10
Naprosto skvostná plošinovka!

PS2 KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL
PSM42 8/10
Jednoduchá hra se skvělými nápady.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 9
Hřbitovy, kostry, nestvůry a ŘEŽBA!

● HRATELNOST 9
Spousty skrytých bonusů, motivace a SMRT!

● ŽIVOTNOST 8
Obsáhlé a dosti náročné. Docela vydrží.

CELKOVĚ
Do detailu promakaná plošinovka s neodolatelně morbidní atmosférou.
8 /10

VLASTNOSTI 40 schopností hlavní postavy ■ 5 světů ■ 20 levelů ■ galerie sekvencí

STATE OF EMERGENCY

Dobře si rozmyslete, jestli se do čtení téhle recenze budete vůbec pouštět.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **ROCKSTAR/ TAKE 2**
VÝROBCE: **VIS ENTERTAINMENT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **18**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS2 GRAND THEFT AUTO 3
PSM45 8/10
Skvělá hra s dokonalou grafikou.

PS2 DYNASTY WARRIORS
PSM34 7/10
Trochu jiný šálek kávy, ale stejně hromadné scény.

Samotná hra by vlastně ani nebyla tak moc kontroverzní a už vůbec ne zajímavá, nebýt jedné drobnosti - spousty likvidace a ještě větší spousty krve. Pokud vám teď očička zajiskřila probuzenou touhou, je *State of Emergency* přesně to, co jste už dlouho hledali.

Když se oprostíme od všech těch parádiček okolo, nejde tu v podstatě o nic jiného, než o bojovku našlapanou akcí a plněním možných i nemožných úkolů. Že to bude celé tak trochu na jedno a to samé brdo, to pochopíte hned, jakmile si prohlédnete typy režimů, které máte ve hře na výběr. Celkem je jich pět (Chaos, Revolution, Time Limit, Last Man Standing a Freeplay) a abychom pořád jen nechodili kolem horké kaše, tak se na ně mrkneme trochu víc zblízka.

Režim Chaos je založen na totální čistce úplně všeho kolem vás, takže zabíjíte vojáky a vyhazujete do vzduchu budovy, za což získáváte body. Motivací vám je vcelku solidní systém bonusů, kdy pak máte například možnost v krátkém čase získat až pětinásobné množství bodů. Také je tu asi největší výběr dostupných zbraní - za zmínku stojí obzvlášť raketomet, kterým vyhodíte do vzduchu cokoliv, co nemá pod zemí aspoň třímetrové základy. Tenhle režim je zkrátka čistě adrenalinová záležitost, protože po nějaké době hraní úplně ztratíte přehled o tom, kde jste a co tam máte dělat, a pak už jen řežete do všeho, co vám přijde do cesty.



18 let: Tato hra skutečně není vhodná pro hráče do 18 let.

V režimu Revolution plníte úkoly typu „seber, přines, hlídej nebo znič", přičemž tu narazíte i na jakési jejich odstupňování podle obtížnosti. Kupodivu ani tady není angličtina nijak výrazně potřebná, protože jde jen o to jedno (ničit). A pokud byste se v tom chaosu náhodou ztratili, tak stačí zmáčknout tlačítko a objeví se mapa.

Režim Last Man Standing už svým názvem mluví sám za sebe, takže až se do něj pustíte, tak se pořádně vyzbrojte a koukejte pozabíjet všechno, co je kolem vás (ano, i ty bezbranné civilisty). Nutno podotknout, že tento režim se vám otevře až po dokončení několika úkolů v režimu Revolution.

Jak sami vidíte, vypadá to, že děj zapomněli autoři na výrobním pásu, zato při implementaci násilí to vzali několikrát přes kopírku. Nemá tudíž valnou cenu popisovat u téhle hry takové podružnosti jako grafiku (slušná, občas nechutně realistická) či zvuk (slušný, občas nechutně realistický). *State of Emergency* stojí totiž na něčem úplně jiném - a nijak se to nesnaží zakrývat. Berte, nebo nechte být.

Daniel Kalina





VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 7
Realistické krevní louže... je to dobře nebo ne?

● HRATELNOST 7
Buď vás to chytne, nebo znechutí.

● ŽIVOTNOST 6
Krátké, ale po nějakou dobu solidní zábava.

CELKOVĚ
Scény plné násilí a ulice plné nevinných obětí. Tak co, jdete do toho?

7 /10

VLASTNOSTI: **4 herní prostředí ■ 5 režimů ■ kolem 15 druhů zbraní**

DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

V hlavní roli znovu sličná bojovnice.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **SONY** ■ POČET HRÁČŮ **1-2**



Krasavec: Pichni to do něj, zlato...

Protože akčních adventure je už na světě jako máku, musí se každá nová, která by se ráda stala tou nejlepší z nejlepších, pokusit o něco, co by ji od těch ostatních odlišilo.Teda měla by se pokusit. *Drakan* se na to vykašlal - a skončil jen se sedmičkou, ačkoliv měl rozhodně na víc.

Příběh je opět z řady těch, kdy vám nějaký výstavní padouch něco ukrutného provede a vy se rozhodnete mu to vrátit, pokud možno i s úroky. Originální prvky je třeba v téhle hře evidentně hledat jinde - a to na nebi. Právě tam se totiž budete moci dostat s pomocí svého neobvyklého druha - draka Arokha. Hlavní hrdinka Rynn je sice sympatická dívka, která pro žádnou ránu nejde daleko, ale létat přeci jen neumí. Od toho ovšem má právě svého šupinatého ještěra, který svou přítomností pozvedá *Drakana* mírně nad úroveň všech těch dávno zapomenutých akčně-adventurních záležitostí. Souboje v oblacích jsou opravdu zajímavé a ke cti autorům slouží i fakt, že grafika zůstane stejně pěkná i při letu, a vaše okolí se nerozpadne na milion rozmázlých čtverečků.



Příznivci RPG ocení i propracovaný systém kouzel, který po vás chce při každém čarování přesnou gestikulaci, jinak si ani neškrtnete. Akční hráče to ovšem spíš naštve. Na druhou stranu se jim asi bude líbit množství protivníků, kteří jsou pro vás ve fantasy světě přichystáni - od těch, které vyřídíte jedinou ranou, až po tvrďáky, při jejichž likvidaci bude muset přiložit pařát k dílu i Arokh.

14 úrovní tedy skýtá zábavu na dostatečně dlouho, ovšem kromě létání vlastně není, co *Drakanovi* nějak výrazně pochválit - a to je na osm a víc bodů v závěrečném hodnocení zatraceně málo.

■ **Alena Kiriloviczová**

VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ 7/10
Solidní akční adventure, které ovšem postrádá větší porci originality.

VLASTNOSTI 14 úrovní ■ 80 zbraní ■ 12 kouzel

VAMPIRE NIGHT

Upíři a světlo... a pak že to nejde dohromady.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **SCEE** ■ POČET HRÁČŮ **1 - 2**



Nájezd: Hnusáci útočí, epizoda 2.

***Vampire Night* coby další z řady titulů** určených pro světelnou pistoli naštěstí nejde ve stopách totálně zvrzaného *Resident Evil Survivor 2*, ale snaží se nás ke koupi G-Conu přimět trochu šikovněji. Stejně jako samotný žánr je i příběh *Vampire Night* sympaticky nekomplikovaný. Připadne vám role lovce upírů, který má od krvežíznivých monster osvobodit hned celou vesnici. Nemusíte se lekat - nakonec se ukáže, že celý problém spočívá v likvidaci šesti bosů, kteří jsou zašití kdesi v útrobách ponurého hradu, odkud je budete muset vyšťourat.

Samotná akce tedy vypadá nějak tak, že střílíte upíry, zachraňujete vesničany (což nemusíte, ale extra životy za to se hodí) a sem tam se vypořádáte s tím, že se kolem vás začnou objevovat portály, kterými proudí do hry další upíři. Smutnou pravdou je, že celé to zvládnete tak za půl hodinky, a pak už před sebou máte jen dvě alternativy. První je ta, že si seženete dvě pistole a půjdete do toho bok po boku s kamarádem. Druhá spočívá ve zvláštním režimu, který se ale nakonec ukáže míň zvláštní, než by vám bylo milé. Je to totiž starý dobrý arkádový režim, pouze obohacený o speciální úkoly jako například střílení do předem určených předmětů a tak podobně. Za úspěšné splnění vás čeká hromada stříbra, a za tu si zase můžete pořídit nové a lepší vybavení do akce.



Ačkoliv je tedy samotná hra poměrně vyvedená a zdařile evokuje strašidelnou atmosféru upířích hororů, nemá ani dostatečnou délku, ani variabilitu na to, aby vaši pozornost udržela déle než jednu či dvě hodiny. A natolik už jsme dneska zmlsaní, že bychom od her chtěli trochu víc.

■ **Jan Modrák**

VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ 6/10
Bylo by to dobré, kdyby to nebylo pořád stejné.

VLASTNOSTI 6 úrovní v arkádovém režimu ■ 17 úrovní v tréninkovém režimu

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA

Sousloví *Resident Evil* nemusí vždycky znamenat kvalitní hru.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **CAPCOM**
VÝROBCE: **CAPCOM**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

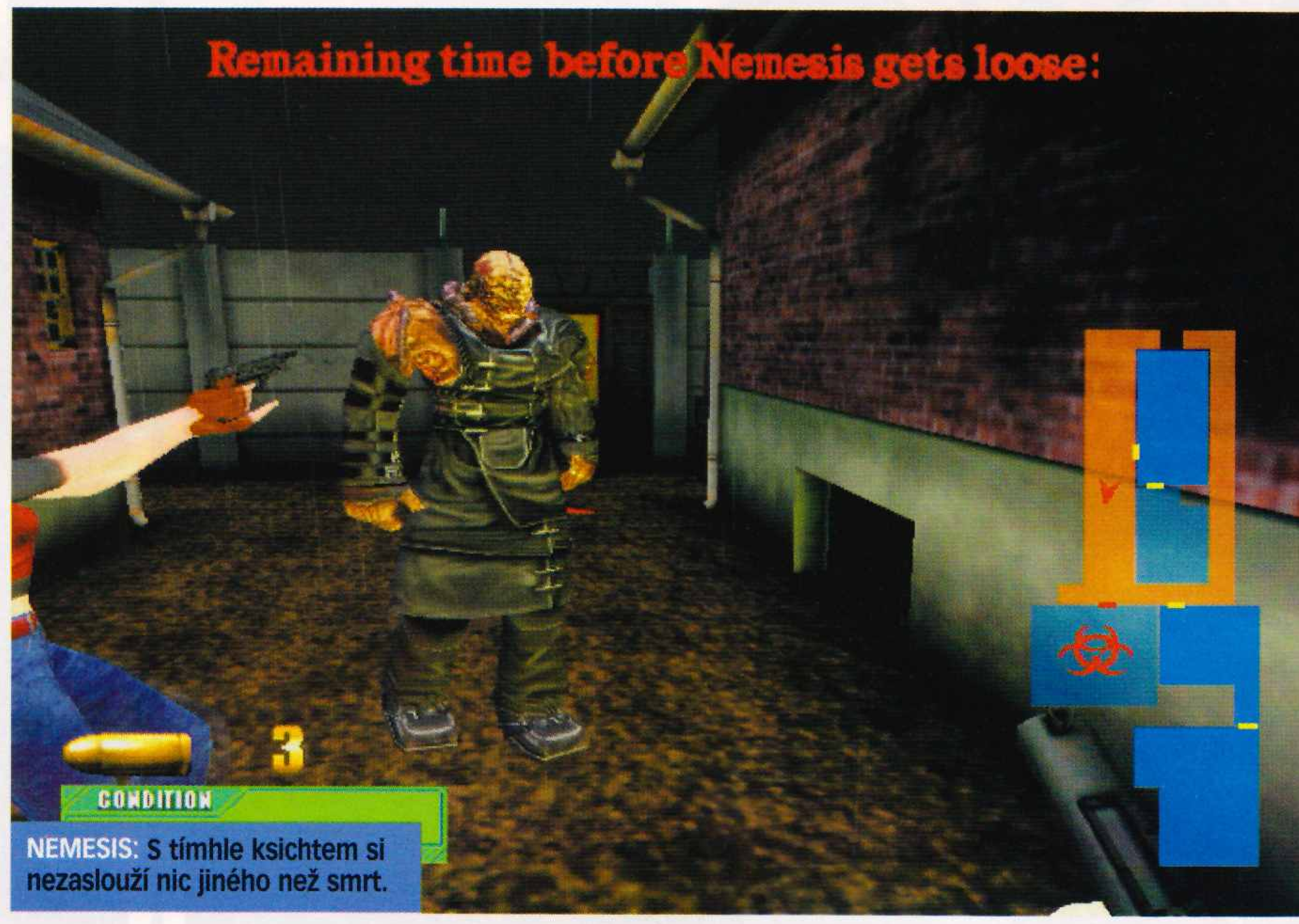
PS2 TIME CRISIS 2
PSM43 8/10
Pekelně rychlá smažba.

PS1 RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR
PSM26 7/10
Nic moc, ale pořád lepší než dvojka.

Pokud jste zvyklí na to, že při vyslovení dvojice magických slůvek *Resident Evil* se vám po zádech rozběhne příjemně strašidelné mrazení, pak byste si měli začít zvykat na změnu. Není všechno zlato, co se třpytí, a není všechno dobrý horor, co má v názvu *Resident Evil* - to si opakujte každý večer před spaním. Až se s tím smíříte, vraťte se k tomuhle článku a pokračujte ve čtení.

My, co už jsme tou odvykací procedurou prošli, totiž víme, že v následujících odstavcích nás čeká nemilé překvapení. Po sérii vcelku kvalitních titulů, v nichž jsme si navykli na jakýsi residentevilovský standard, teď vychází z útrob Capcomu něco, co se ani při nejlepší vůli nedá nazvat jinak než odfláknutou zpotvořeninou, která má v sobě asi tolik hratelnosti, kolik jí najdete v konzervě nakládaných žampiónů.

Ale začněme dějem, protože ten je na celém tom neštěstí ještě nejstravitelnější. Vtělit se můžete buďto do postavy Claire Redfieldové nebo Steva Burnsida, to podle toho, jakou máte zrovna orientaci (nebo podle toho, jaké vám vyhovují zbraně, protože každá postava jich má jinou sestavu). Ať tak či onak, ocitnete se se svým hrdinou na izolovaném ostrově, který je nacpaný příslušníky rodu zombie až po okraj. Vaším úkolem je pochopitelně dostat se z ostrova do bezpečí a přitom pozabíjet co nejvíc ohnilých mrtvol.



NEMESIS: S tímhle ksichtem si nezaslouží nic jiného než smrt.

Než se pustíme do podrobnějšího pitvání, sluší se říct, že *Survivor 2 Code: Veronica* žánrově spadá do kategorie stříleček pro světelnou pistoli, což samo o sobě ještě nemusí znamenat nic. První *Survivor* sice nebyl zrovna skvělým počinem, ale třeba *Time Crisis* dokazuje, jak skvělá zábava se z tohohle žánru dá vytřískat. Ale zpátky k armádám zombie. Ty pochopitelně nejsou tím jediným, co vás tu čeká - narazíte i na další staré známé, včetně téměř neporazitelného protivníka Nemesis. Jejich počet je skutečně dostatečný - vyskakovat na vás budou odevšad, takže si jich užijete do sytosti. Bohužel se nedá totéž říct o herních módech - k dispozici jsou tu jen dva, přičemž Arcade je klasika a v Dungeonu musíte navíc najít cestu ven z bludiště. Když si k tomu připočtete ještě průměrnou grafiku a silně podprůměrné zvuky (obzvlášť střelba z G-Conu zní děsuplně), vyjde vám z toho jasný výsledek. Moc krátké a moc nedokonalé na to, aby to stálo za pozornost.

■ **Alena Kiriloviczová**



BEZ MILOSTI: I tohohle týpka musíte zabít, ačkoliv už to zjevně udělal někdo před vámi.



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 5
Průměr, a ten je odjakživa za pět.

● HRATELNOST 4
Slabý podprůměr, a ještě s odřenýma ušima.

● ŽIVOTNOST 3
Silný podprůměr, pouze pro zavilé pistolníky.

CELKOVĚ

Jděte do toho jen tehdy, pokud máte pistoli a nemáte pro ni lepší hru.

4 / 10

VLASTNOSTI: 2 herní módy: Arcade a Dungeon ■ 2 postavy, každá s jinými zbraněmi



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 7
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
- **Textovky:** 0777/074 076

Listárna

Nad dopisy čtenářů!

DO TOHO BYCH NEŠEL

Ahoj redakce PSM, píšu vám jen proto, abych vám pochválil ten velký článek o RPG sérii *Final Fantasy*, protože ten se mi opravdu moc líbil (včetně všech anket o nejhezčí ženskou postavu nebo nejoblíbenějšího zloducha, a musím říct, že až na vítězství Viviho jsme skoro se všemi výsledky souhlasil - mně totiž přijde nejvíc cool Squall). Patřím k šílencům, kteří většinu dílů *FF* oběhráli několikrát, a i když je to pokaždé úplně jiný svět s jinými postavami, vždycky mě dokázal zaujmout a vtáhnout do hry. Proto považuji za dost velkou pohromu, že jedenáctý díl bude jen internetová záležitost, kterou si asi budu muset odpustit. Utěšuji se aspoň tím, že nejsem sám a že kromě vaší redakce a pár dalších šťastlivců se v našich krajích asi nenajde moc těch, kteří by se do online *FF* světa dostali. Nebo na to máte jiný názor?

PS: Ten odstavec o japonských fanoušcích, kteří jsou oblečení podle svých oblíbených postav, to je teda fakt síla! Do toho bych nešel, i když FF zbožňuju.

Jirka *z Mělníka*

Je to asi tak, jak říkáš - *FF XI* bude u nás záležitostí jen několika vyvolených, ale svoje naděje můžeš upnout k již ohlášenému dvanáctému dílu. Ten je však zatím příliš daleko, takže se raději začni těšit na čtvrtý a pátý díl *Final Fantasy*, které vyjdou zanedlouho na PS1, stejně jako nedávno šestka.
PS: A to jsi ještě neviděl Lukáše Kolínského převlečeného za Chocoba!

ATARI IS DEAD?

Milí redaktoři magazínu PSM, v minulém čísle jste uveřejnili recenzi na kolekci starých her *Atari Anniversary Edition* a dali jste jí v konečném hodnocení 6/10. Chcete mi snad říct, že to považujete za mírně nadprůměrně dobrou hru a že byste byli ochotní si jí i koupit? Když se tak podívám na ty obrázky, které se povalují kolem recenze, tak mám vážné pochybnosti o duševním zdraví recenzenta, protože hrát v dnešní době něco, kde se na černé obrazovce míhá pět čárek a dvě kolečka, mi připadá (když to řeknu slušně) na hlavu postavené. Asi jsem na podobné nostalgie moc mladý, ale připadá mi, že rozumné hodnocení by bylo tak někde okolo 3 - 4/10. Tak se příště polepšete a zkuste si před napsáním hodnocení představit, že tu hru nemáte k recenzi zadarmo, ale že jste si ji museli koupit.

Vláďa Kemr

Nebudeš tomu, Vláďo, věřit, ale my si dobré hry opravdu kupujeme, a to dokonce za peníze a ještě k tomu za vlastní! *Atari Anniversary Edition* je opravdu jen pro ty hráče, kteří už ve videoherním světě nějaký ten pátek strávili a můžou se tak jejím prostřednictvím přenést do dob, kdy pět čárek a dvě kolečka ještě mohlo poskytnout skvělou pařbu na celou noc. Nicméně hodnocení nám připadá OK tak, jak je - mimo jiné i proto, že je u něj jasně napsáno, pro koho je tahle „vykopávka" určená. A kdybys viděl, jak si ji dokázali užít někteří z nás, kteří ty nostalgické doby opravdu pamatují, tak by ses divil, že jsme tomu dali jen 6/10. Další věc je, že tvoje kritika vychází výhradně z obrázků u recenze a s hrou si zjevně nepřišel do styku. A to ti připadá fér?

VE FIFA 2002 musí být...

Omlouváme se redakci PSM za to, že jsme nevyužili vašeho předtištěného for-



Někdo to rád Squalla: V sérii *Final Fantasy* si zahrály desítky postav. Která se zamlouvá vám?





Šest, pět, čtyři: Staré díly *Final Fantasy* sice nemají tak dobrou grafiku, ale jinak...

mulaře, ale ať jsme se snažili, jak jsme chtěli, prostě jsme tam nedokázali vtěsnat to, co všechno máme k téhle hře na srdci.

Máme-li být upřímní, tak tvrzení PSM o tom, jaká je *FIFA 2002* skvělá hra, opravdu nesdílíme. Naopak bychom řekli, že se v současné konkurenci dalších fotbalů postupem let beznadějně propadá do šedi podprůměru. Nás samotné to fakt mrzí, kupujeme si od roku 97 téměř všechny fotbálky, které se na náš trh dostanou. *FIFA* bývala absolutní jedničkou, ale rok od roku si ji pořizujeme s čím dál větší nejistotou. Vždycky se místo odstranění chybiček z minulých dílů dočkáme akorát chyb nových a daleko horších. Nechceme ale jen kritizovat - grafika, barvy a například propracovanost dresů je nádherná, téměř bezkonkurenční, ale herní styl je prostě podle nás důležitější.

Pavel a Tomáš Kvapilovi, *Praha*

Za tímto úvodem následovalo pět stran textu, na kterých je i s podrobnými nákresy pečlivě zdokumentováno, co všechno by se podle Kvapilových mělo na připravovaném fotbalu od EA vylepšit. Jak sami uznáte, na přetisknutí toho všeho by nám nestačila ani celá naše dopisová rubrika, ale výkon to byl tak heroický, že i našemu fotbalovému specialistovi Milanu Jablonskému poklesla čelist, když to viděl.

Pánové, klobouk dolů! Vaše názory a postřehy samozřejmě zasíláme do Kanadské pobočky EA Sports (kde série vzniká) a věříme, že se z nich poučí...

NEJSOU JEN KLUCI

Ahoj redakce,
Váš časopis se mi líbí a kupuji si ho už něco přes rok (sem tam si dokonce objednám i nějaké to starší číslo, které mi ve sbírce chybělo), ale měla bych k němu jednu výhradu. Připadá mi, že si myslíte, že všichni vaši čtenáři jsou kluci, a podle toho píšete i články a vybíráte témata do časopisu. Ráda bych vás upozornila, že například já kluk nejsem a strašně mě rozčiluje, když u vás čtu nějaký text, který předpokládá, že čtenář je mužského pohlaví. Přece si nemyslíte, že holky jsou na hraní s PlayStation hloupé nebo tak něco? Takže pro příště si na to dávejte pozor a myslete při psaní na to, že vás čtou i holky (a určitě jich není málo).

Vaše oddaná čtenářka Linda

Sice netušíme, z čeho přesně jsi nabyla dojmu, že ve svých článcích oslovujeme spíš kluky, ale i tak se ti za to hluboce omlouváme. Dobře totiž víme, že nás čtou i příslušnice slabšího pohlaví a že některé dívky dokáží v hrách podat daleko lepší výkony než leckterý chlap. Stačí se mrknout do naší Ligy mistrů, kde se občas objevují vítězky, před jejichž herními výsledky můžeme tak leda smeknout a tiše šoupat nohama.

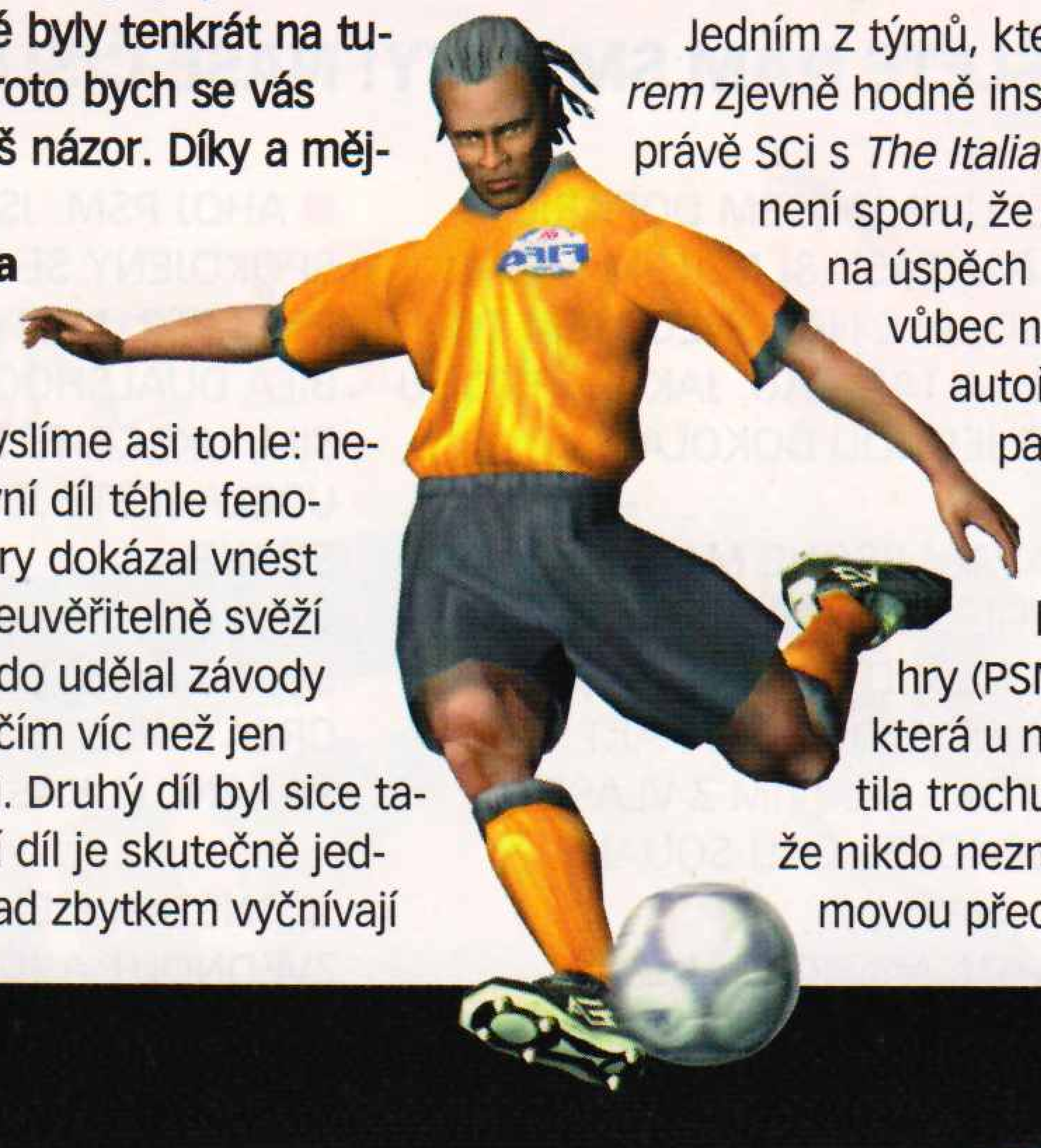
CO JE LEPŠÍ?

Zdravím všechny z redakce PSM! Nejdřív vám pochválím práci, kterou pro nás, majitele PS1 děláte, a pak se konečně můžu dostat k tomu, co jsem chtěl hlavně. Zúčastnil jsem se vaší soutěže na Pekelném disku, konkrétně šlo o demo na hru *The Italian Job*, a jak jsem tak pořád dokolečka projížděl ten známý okruh, připomnělo mi to jednu starou diskuzi, kterou jsme kdysi měli s kamarády, taky majiteli PS1. Zatímco já jsem tvrdil, že *TIJ* je spíš průměrná hra, která těží hlavně z nápadů okoukaných od *Drivera*, oni ji měli za výbornou arkádovou honičku, která *Drivera* trumfla. Protože jsem tenkrát váš časopis nekupoval a neměl ani připojení na internet, nevím, jaké byly tenkrát na tuto hru ohlasy, a proto bych se vás chtěl zeptat na váš názor. Díky a mějte se fajn.

Zdeněk Tůma

Co člověk, to názor. A v PSM si myslíme asi tohle: není nad *Drivera*. První díl téhle fenomenální závodní hry dokázal vnést do tohoto žánru neuvěřitelně svěží vítr - konečně někdo udělal závody s příběhem a s něčím víc než jen kroužením po trati. Druhý díl byl sice také super, ale první díl je skutečně jednou z her, které nad zbytkem vyčnívají nejen svou hratelností, ale zmíněným přínosem a vlivem na další vývoj závodních her.

Jedním z týmů, které se *Driverem* zjevně hodně inspiroval byl právě SCi s *The Italian Job*. Ano, není sporu, že jde o reakci na úspěch *Driveru*. A už vůbec není sporu, že autoři spoustu nápadů okoukali. Nic to však nemění na kvalitách téhle hry (PSM42 8/10), která u nás navíc ztratila trochu lesku proto, že nikdo nezná kultovní filmovou předlohu.





Kdo letos vyhraje? **Podle všeho Argentina, ale fandíme Anglii. Beckham je borec...**

Vševěd z PSM



NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ STRUČNÉ OTÁZKY.

Ahoj PSM, zajímalo by mě, jestli jste někdy otiskli návod na *Chase The Express*. Zakysl jsem a návod bych teď moc potřeboval. Díky!

Kája

Vřele doporučujeme šesté číslo našeho sesterského časopisu TipStation, kde se návod objeví. Ostatně, v tomto magazínu naleznete každý měsíc 10 návodů na PS1 a PS2 hry. Slušné, ne? Jinak ti samozřejmě nic nebrání zavolat na naši bezplatnou Hotline.

Před časem se měsíc co měsíc ve vašem časopise objevovaly informace o *Black & White*. A pak najednou šlus - co se s hrou stalo? A pokud byla zrušena, raději mi ani neodpovídejte.

Petr Nováček, Karlovy Vary

Je to sice špatné, ale ne zas tak - *B&W* byla odložena v tuto chvíli to vypadá, že vyjde v září. Autoři se s chybami ve hře potýkají déle než původně předpokládali. Ale buďme rádi, výsledek snad bude stát za to.

Moc se mi líbil film (a samozřejmě i kniha) Pán Prstenů, a tak by mne zajímalo, zda vyjde na PS1 hra.

José, přes e-mail

I když se před časem nějaké neověřené zprávy objevily, v tuto chvíli to vypadá že ne. Na PS2 sice vyjdou hry hned dvě (jedna podle knihy, druhá podle filmu), na PS1 pravděpodobně žádná.

Vsadila bych se, že EA chystají druhý díl *Harryho Pottera*, ale zajímal by mne váš názor na to, zda vyjde i trojka. Co myslíte?

Petra Čejková, Brno

No, to je zapeklitá otázka - první díl se na PS1 prodával po statitisících a není tedy divu, že se EA pustila do dvojky (potvrzeno, viz strana 10), ale protože hry vydává současně s filmem, je otázkou, zda na vánoce 2003 (kdy má mít třetí díl premiéru - a možná prý dokonce až začátkem 2004) bude PS1 stále existovat. Nezbývá než doufat.

Vaše textovky

POŠLETE NÁM SMS I VY! NAŠE ČÍSLO JE 0777/074076! DO TOHO!

■ HEJ LIDI! JA JSEM DOPARIL FINAL FANTASY 8! MALEM ME TO ZABILO, ALE NAKONEC JSEM TO ZABIL JA.TAK CAU, JAKUB. PS: JDU JESTE JEDNOU DOKOLA.

■ DAVAM PSONE MAX. ROK. JE TO SICE SMUTNY, ALE JE TO TAK! LIDI - NEBUDTE BLBY, PRODEJTE TO A JDETE DO PS2! FAKT TO ZA TO STOJI - MLUVIM Z VLASTNI ZKUSENOSTI! CAU SQUALL

■ ZNATE MICRO MANIACS (PSM25)? NEZNAM LEPSI HRU PRO 8 HRACU. FAKT DOST DOBRA A NAVIC DA ZABRAT. SKVELA GRAFIKA I HRATELNOST, AKORAT TA KAMERA. MEJTE SE!

■ AHOJ PSM. JSEM VELICE SPOKOJENY SE SVOU HROU NA PS1 I PS2. MERYL MI VCERA ROZBILA DUALSHOCK. MOC VAS PROSIM, UKECEJTE KONAMI, AT ME UDELA JESTE JEDNOU NA PS1. SNAKE

■ CAU PSM, TA OBZALOBA NA CREATURES JE PRAVDIVA. CAU PARANI, LUKAS VON PSONE.

■ DNESKA JSEM SE DONUTIL ZVEDNOUT A JIT AZ KE SCHRANCE VHODIT KORESPONDAK.TAK DOUFAM, ZE JEDNO CD FFVI BUDE MOJE. JINAK BUDU MUSET VEN ZNOVU, ABYCH SI HO KOUPIL!

■ MILY PSM, RAD BYCH, ABYSTE DALI DO CEDECKA HARRY POTTER. CAU ZBYNEK

■ CAU PSM,VE FIFA WORLD... BYCH CHTEL MOZNOST VYBRAT SI POKRIKY OD FANOUSKU, KTERE BY SE DALY PRI HRE PAUSNUTIM A NASTAVENIM SPUSTIT, A TAKY NAKY LEPSI KLICKY! CUS

■ JE MI SKORO 34, ALE PSX JSEM ZCELA PROPADL. MUJ TOP10: GT2, ISS2, SF1-3. COLINMCR2, MOH1-2, TOCA3, DRIVER2, NHL2001, AITD4, NBA 2002. JSTE SKVELI -VYDRZTE A HOUST DEM. JIRKA

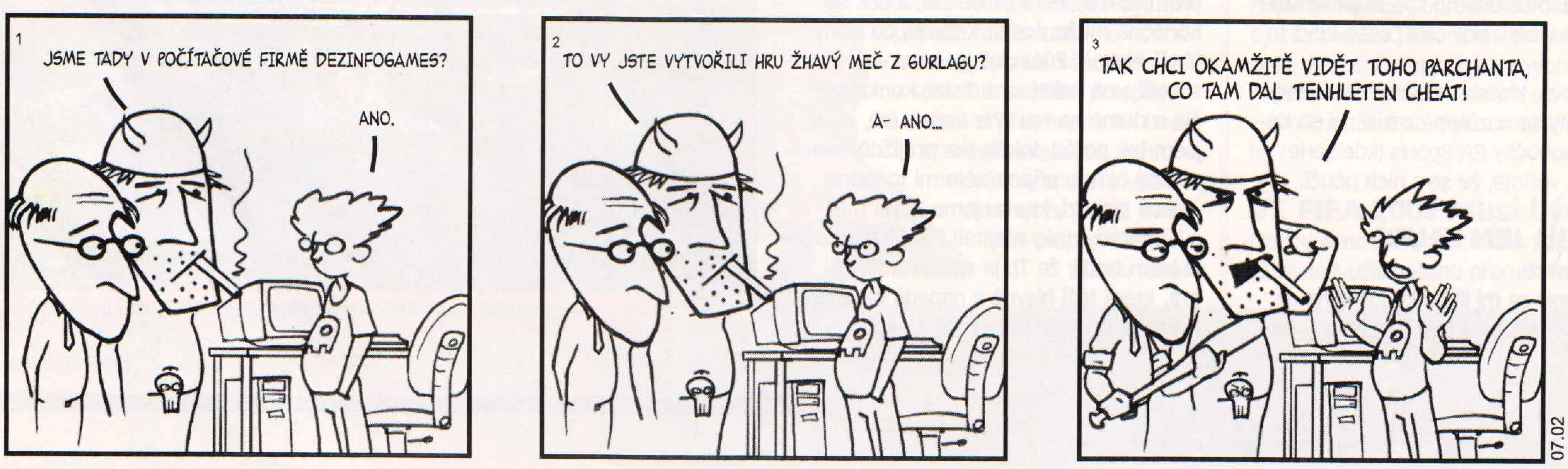
■ NECHAPU, JAK SE VAM MUZE LIBIT SF3. BYL JSEM VELKY FANDA TEHLE SERIE, DOHRAL JSEM VSECHNY 3 DILY, 1 JSEM HRAL PUL ROKU, 2 CTVRT ROKU A 3 DVA DNY! JA NEVIM, JAK VY, ALE JA SI MYSLIM, ZE 1 BYLA NEJLEPSI. AHOJ PETR

■ FINAL FANTASY JE PROSTE NEJLEPSI A JE JEDNO, JAKE MA CISLO. JA TO VIM, VY TO VITE A BUH TO VI TAKY. CUS ZOLA

■ JAK NEKDO MUZE HRAT TAKOVOU BLBOST, JAKO JE CRAZY TAXI, A ESTE SE S TIM CHLUBIT? WAM

Game Over

Text a ilustrace: van Helsing





Tentokrát vás pozveme na výlet do ospalého středoamerického městečka...

SILENT HILL





Hotel SLAUGHTER ★★★

Malé americké městečko možná nevypadá jako bůhvíjak atraktivní destinace pro cestovatele s dobrodružnou povahou, ale věřte tomu, že pokud hledáte místo s bohatým nočním životem, nebudete zklamáni. Silent Hill leží na břehu překrásného jezera a byl mnoho let vyhledávaným turistickým cílem. V současnosti je bohužel zahalen hustou mlhou, takže množství návštěvníků valem ubývá. Vy se tím ale nechte odradit, Silent Hill za to totiž stojí...



CO NAVŠTÍVIT

Město je plné nejrůznějších atrakcí. Máte-li zájem o trochu náboženské kultury, navštivte **Balkánský kostel** na Boch Street (I, 7). **Základní škola** (B, 9) a nemocnice se také jen hemží zajímavými aktivitami, a když budete mít štěstí, shlédnete tam i pár jedinečných místních rituálů.

UBYTOVÁNÍ

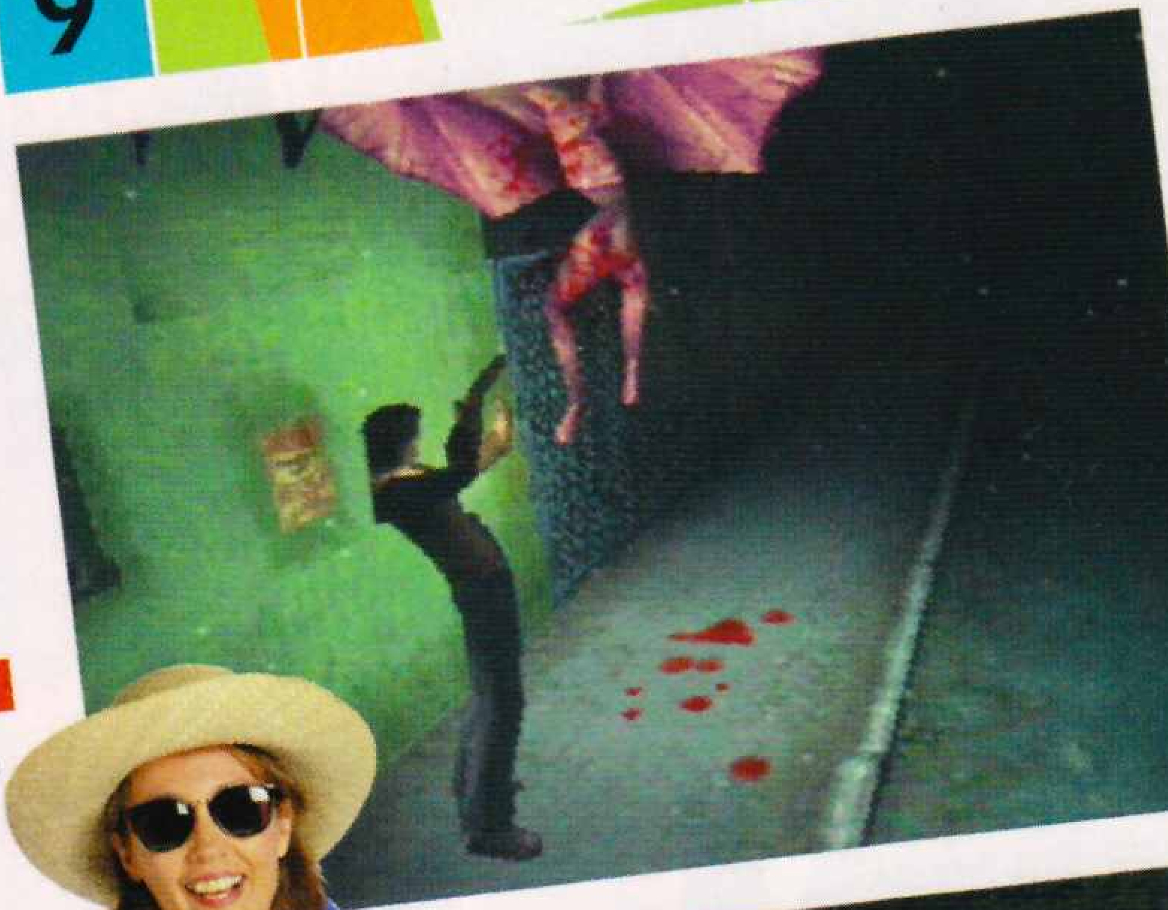
V Silent Hillu není mnoho hotelů, ale je to nejspíš proto, že kvůli čilému nočnímu životu nemají návštěvníci na spaní ani pomyšlení. Většinu zvídavých turistů zastihnete v oblasti jihovýchodně od starého města.

VÝLETY

Chcete-li zabít čas, vydejte se do **zábavního parku**. Ačkoliv je většina atrakcí už zastaralá, a některé jsou dokonce ve vysloveně havarijním stavu, náhodného návštěvníka tam čeká spousta legrace. Počítejte ovšem s tím, že i zdánlivě nevinný kolotoč s vámi může pěkně zatočit.

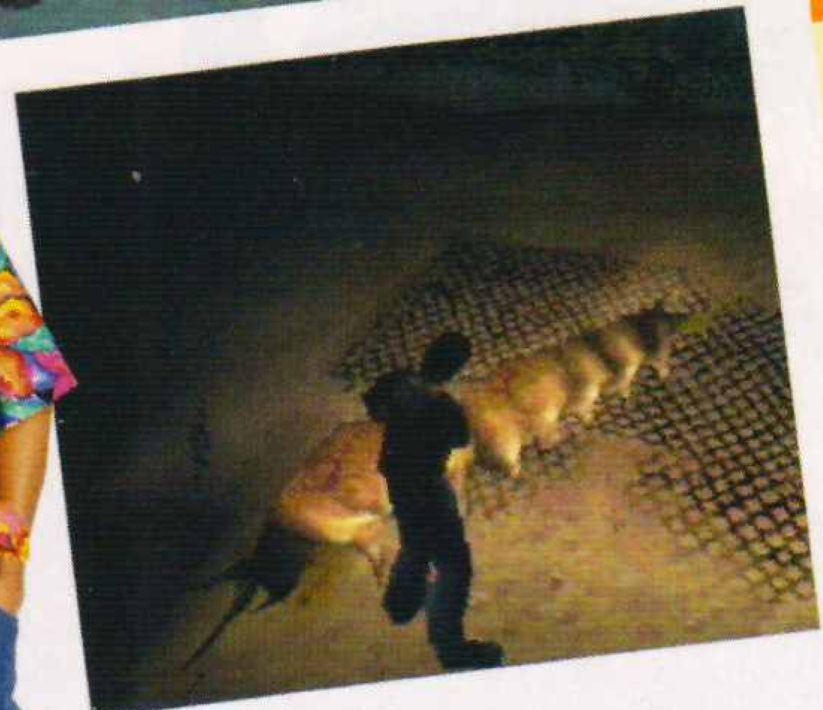
STRAVOVÁNÍ

Přímo ve středu starého města je **kavárna** (G, 3), kde můžete ochutnat některá velmi netradiční jídla i nápoje. Jediným zdrojem zábavy je tam ovšem staříčké rádio. Toužíte-li spíš po něčem rušnějším, zkuste **obchod**, kde se podává místní specialita - obří písečný červ.









3 DŮVODY PRO

- Starousedlíci jsou velmi přátelští
- Noční život je tu rušnější než denní
- Hodně zajímavých lokalit

3 DŮVODY PROTI

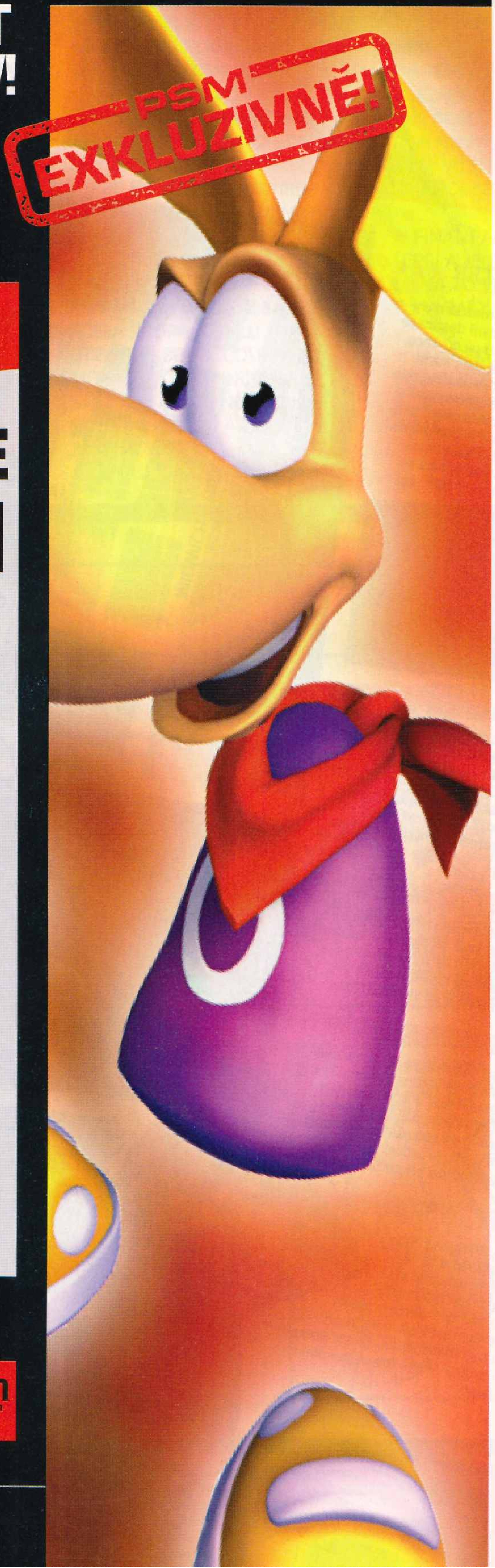
- Vysoké životní náklady
- Ta zatracená mlha
- Vraždy, zombie, strach...

DALŠÍ INFORMACE POSKYTUJE
Cestovní kancelář Konami
555 666 888

RAYMAN RUSH

EXKLUZIVNÍ PLAYTEST A DEMO, POUZE V *PSM*!

RAYMAN SE VRACÍ NA PS1 V TÉ NEJBLÁZNIVĚJŠÍ HŘE OD DOB *CRASH TEAM RACINGU*! TOHLE VYPADÁ NA COMEBACK ROKU!



Za měsíc nás čeká...

SETKÁNÍ SE SVENEM

SEŠLI JSME SE S FENOMENÁLNÍM ANGLICKÝM KOUČEM A POKECALI S NÍM O PLAYSTATION, VASSELOVI A... JO A TAKY O WORLD CUPU!

FIFA WORLD CUP 2002 RECENZE!

Vyčerpávající recenze na očekávanou fotbalovou pecku! S touhle hrou si doma můžete uspořádat vlastní Mistrovství světa.



METAL SLUG X

Dozvíte se, čím vás dostane nová střílečka od SNK, a proč si o ní myslíme, že je to naprostá bomba.

PLUS LAVINA RECENZÍ

Dočkáte se i řady dalších recenzí: *Hellboy, Alex Ferguson's Player Manager 2002, ET* a jiné!

NADUPANÉ CD

Spousta hratelných her - *Rayman Rush, Alone in the Dark: The New Nightmare, Rollcage Stage II* a další!

To vše již za měsíc
V PRODEJI OD 9. KVĚTNA
Oficiální český PlayStation Magazín

Varování: Obsah se může změnit. Stává se to. Často. Ale ne tentokrát. Snad.

Oficiální český PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegagroup.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Alena Kiriloviczová, Milan Jablonský, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský, Darek Šmíd a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Omega Publishing Group, s. r. o. dále vydává časopisy:














Náklad:
17 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč
ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Richard Keith

the future network
Media with passion



SCORE 98
již v prodeji

VIDEO DOMÁCÍ KINO

DUBNOVÉ ČÍSLO
PRÁVĚ V PRODEJI



NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.
NEZAPOMEŇTE TEDY : VIDEO DOMÁCÍ KINO PRÁVĚ V PRODEJI

Poslouchejte a buďte v obraze!



Časopis, který vám pomůže s orientací v záplavě nových CD přehrávačů, DVD-Audio přehrávačů, zesilovačů, reproduktorových soustav, gramofonů, minidisků, mini a mikrosystémů a mnoha dalších atraktivních audio produktů. Také vás seznámí s právě vycházejícími hudebními novinkami na CD.

V dubnovém čísle časopisu Audio si přečtete:

- reportáž z výstavy High End Praha 2002
- profily nejžhavějších novinek na našem trhu: DVD-Audio/SACD přehrávač Pioneer DV-747A a DVD-Audio přehrávač Marantz DV-12S1
- profil doporučené sestavy Myryad Cameo a BC Acoustique Araxe
- test AV receiverů vyšší třídy

V příloze Music World vyhrajte vstupenky na pražský koncert skupiny The Cranberries a hudební novinky na DVD. A v High End Reportu na vás mimo jiné čeká profil CD přehrávače Rega Jupiter 2000.

Omega Publishing Group, s.r.o., Bubenské nábřeží 306/13, 170 04 Praha 7, tel.: 02/83870413, fax: 02/83870414, internet: www.audiomag.cz • e-mail: info@audiomag.cz



3. číslo právě v prodeji


HTTP://PSMAGAZIN.BLOGSPOT.SK/
NASKENOVAL PEPIKJS